WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

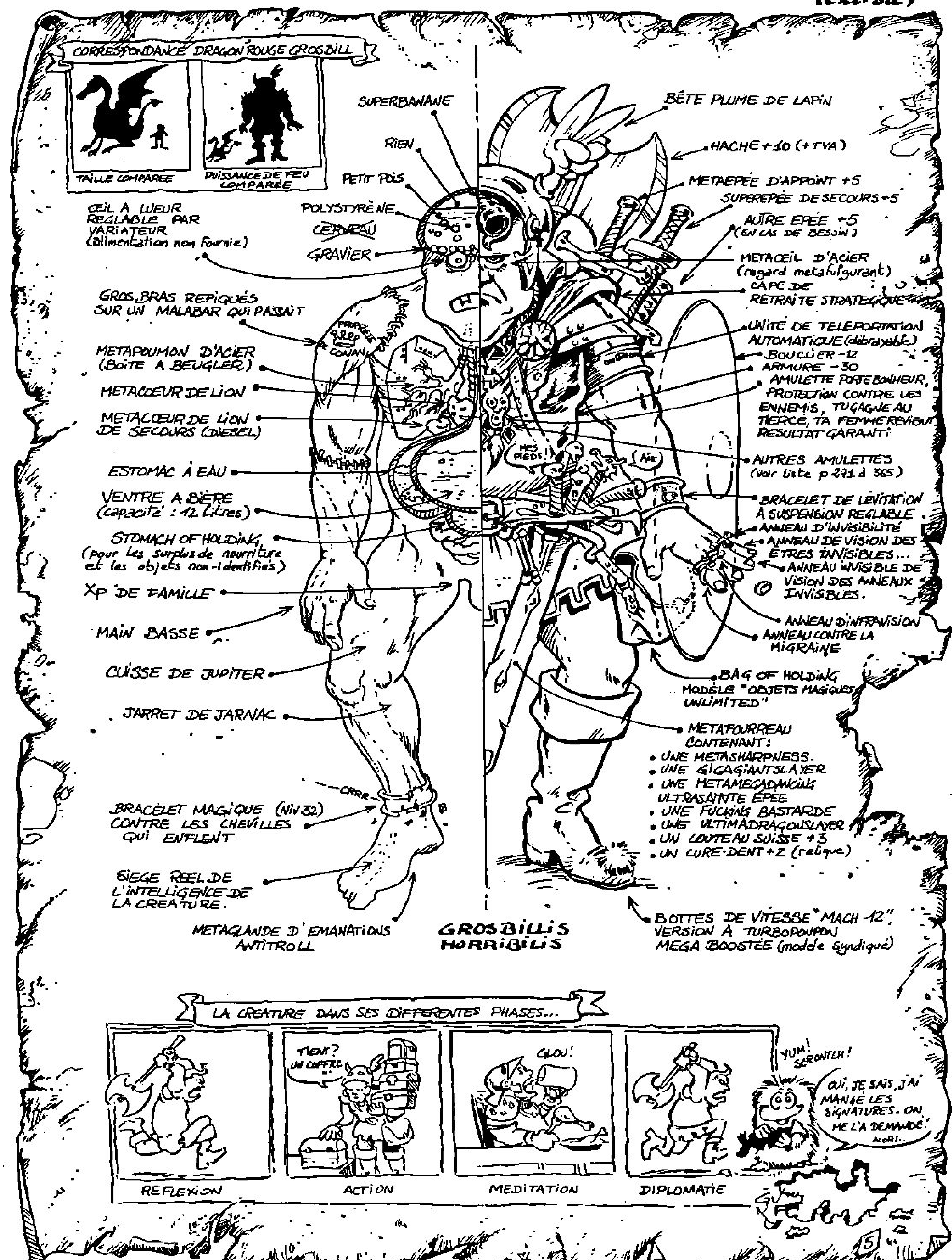
BESTIAIRE DU VIEUX MONDE

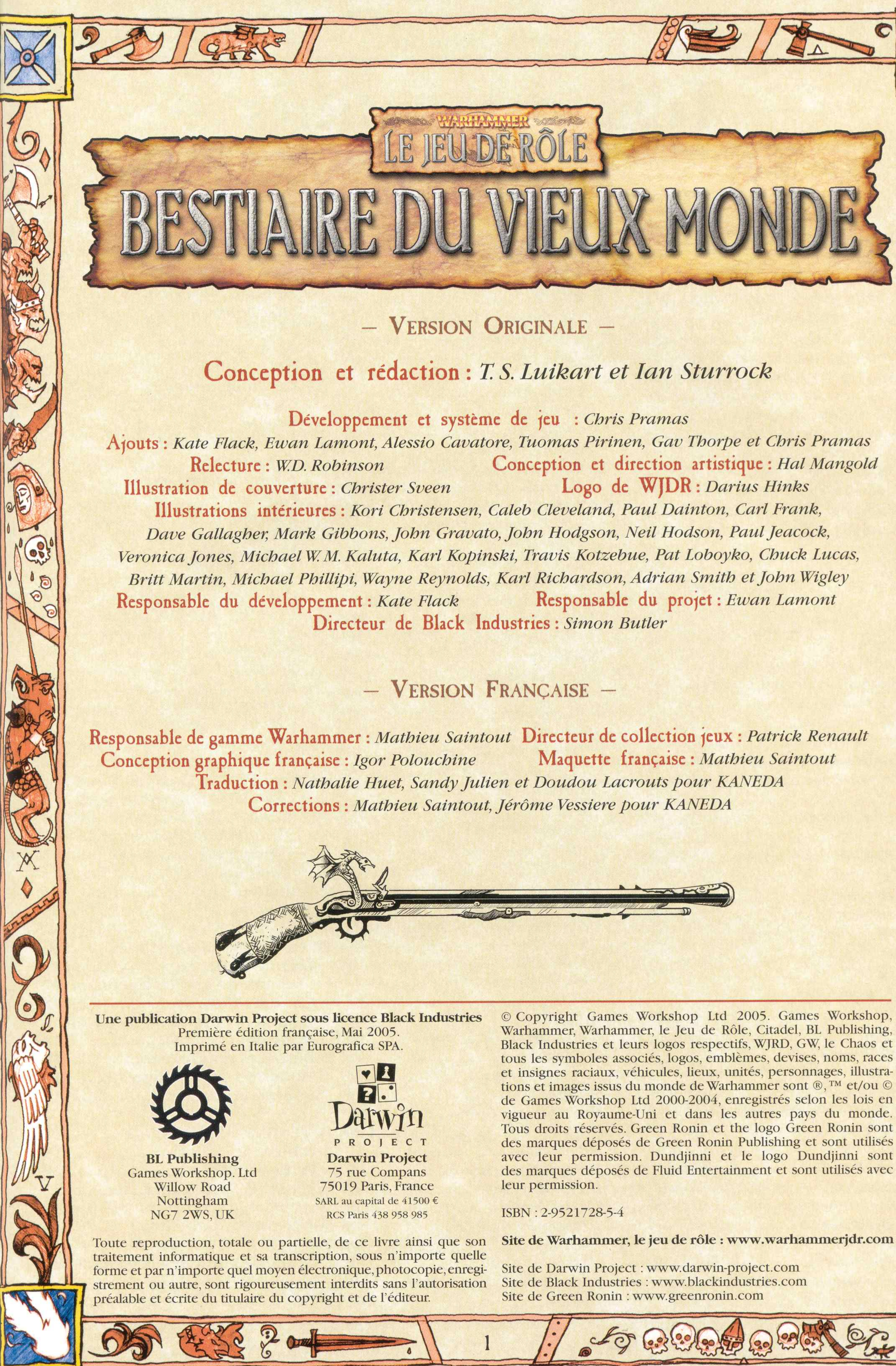




Les avatars inévitables du **Gros Bill**

Encyclopédie des catastrophes naturelles (extrait)





BESTIAIRE DU VIEUX MONDE

— Version Originale —

Conception et rédaction : *T. S. Luikart et Ian Sturrock*

Développement et système de jeu : *Chris Pramas*
Ajouts : *Kate Flack, Ewan Lamont, Alessio Cavatore, Tuomas Pirinen, Gav Thorpe et Chris Pramas*
Relecture : *W.D. Robinson*
Conception et direction artistique : *Hal Mangold*
Illustration de couverture : *Christer Sveen*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Kori Christensen, Caleb Cleveland, Paul Dainton, Carl Frank, Dave Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, John Hodgson, Neil Hodson, Paul Jeacock, Veronica Jones, Michael W. M. Kaluta, Karl Kopinski, Travis Kotzebue, Pat Loboyko, Chuck Lucas, Britt Martin, Michael Phillipi, Wayne Reynolds, Karl Richardson, Adrian Smith et John Wigley*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

— Version Française —

Responsable de gamme Warhammer : *Mathieu Saintout*
Directeur de collection jeux : *Patrick Renault*
Conception graphique française : *Igor Polouchine*
Maquette française : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet, Sandy Julien et Doudou Lacrouts pour KANEDA*
Corrections : *Mathieu Saintout, Jérôme Vessiere pour KANEDA*

Une publication Darwin Project sous licence Black Industries
Première édition française, Mai 2005.
Imprimé en Italie par Eurografica SPA.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Darwin Project

Darwin Project
75 rue Compans
75019 Paris, France
SARL au capital de 41500 €
RCS Paris 438 958 985

ISBN : 2-9521728-5-4

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.com

Site de Darwin Project : www.darwin-project.com
Site de Black Industries : www.blackindustries.com
Site de Green Ronin : www.greenronin.com



— Table des matières —







~ INTRODUCTION ~

Du nord viennent les drakkars déversant leurs flots de pillards hurlant et le cœur empli de rage, barbares désireux de balayer les royaumes civilisés des hommes en les noyant dans le sang et les ténèbres. Des montagnes et des plaines situées au-delà viennent les peaux-vertes qui ne vivent que pour la guerre. Dans les ombres se meuvent les morts, à l'abri du regard des vivants. Dans les égouts, les mutants rivalisent avec les hommes-rats à ceux qui parviendront les premiers à renverser l'Empire.

Bienvenue dans le *Bestiaire du Vieux Monde* du jeu de rôle *Warhammer*.

Le Vieux Monde est une contrée dangereuse et mieux vaut vous renseigner au sujet de vos ennemis si vous souhaitez accroître votre espérance de vie. Cependant, il ne serait pas conforme à la nature mystérieuse du Vieux Monde de faire étalage de tous ses secrets à ceux qui veulent bien les éventer. Bien que cet ouvrage traite de nombreuses créatures, il ne répond pas à toutes les questions et prend davantage la tournure d'un recueil de mensonges entre lesquels se cachent quelques éléments de vérité.

Le tout est bien évidemment d'arriver à faire le tri entre tous ces éléments...

Le *Bestiaire du Vieux Monde* s'adresse aux joueurs et au MJ. Ce livre renferme des histoires, des illustrations, des rumeurs, des faits et, bien entendu, les caractéristiques de jeu d'un large éventail de créatures. La structure même de l'ouvrage tient compte de ce que savent les personnages (et les joueurs !), le but étant d'offrir un semblant de vie au Vieux Monde pour tous ceux qui jouent à *WJDR*.

Le *Bestiaire du Vieux Monde* est divisé en deux sections distinctes. La première est la transcription de *Créatures Périlleuses : précis de recherches et d'études comparées sur les créatures du Vieux Monde*, l'ouvrage interdit d'Odric de Wurtbad. Ce personnage était un sorcier doublé d'un érudit qui passa plusieurs décennies à voyager par monts et par vaux, recueillant informations et témoignages au sujet des monstres du Vieux Monde. Ses écrits sont à la fois fascinants et contradictoires. La première partie de chaque entrée s'intitule *Croyances populaires*. Odric y rapporte les propos de paysans et de soldats, de chasseurs et de bergers. Il s'agit là de ce que les gens du peuple du Vieux Monde, et plus précisément les citoyens de l'Empire, savent au sujet des créatures abordées. Les informations de la section *Croyances populaires* manquent généralement de précision et ne sont pas forcément très explicites, mais elles représentent bien ce que la majorité des citoyens de l'Empire savent ou pensent d'une créature donnée.

La deuxième partie de chaque entrée est intitulée *De l'avis des érudits*. Odric y a rassemblé les opinions d'individus savants, qui maîtrisent mieux leur sujet que ceux qui apparaissent dans la catégorie des *Croyances populaires*. Cette section renferme de nombreuses informations utiles au MJ quant à la place que chaque créature occupe dans le monde.

La troisième partie de chaque entrée n'existe que dans le cas des créatures douées de conscience, et ce pour des raisons évidentes. En effet, *Aux dires des intéressés* propose des commentaires de spécimens de chaque race qui reflètent leur philosophie et leur point de vue. Reste cependant à savoir dans quelles circonstances Odric a bien pu réunir ces opinions. Quoi qu'il en soit, elles sont inestimables car elles donnent au MJ une idée de la façon dont chaque créature peut réagir face à d'autres, même s'il faut toujours considérer chaque individu dans le cas de créatures conscientes.

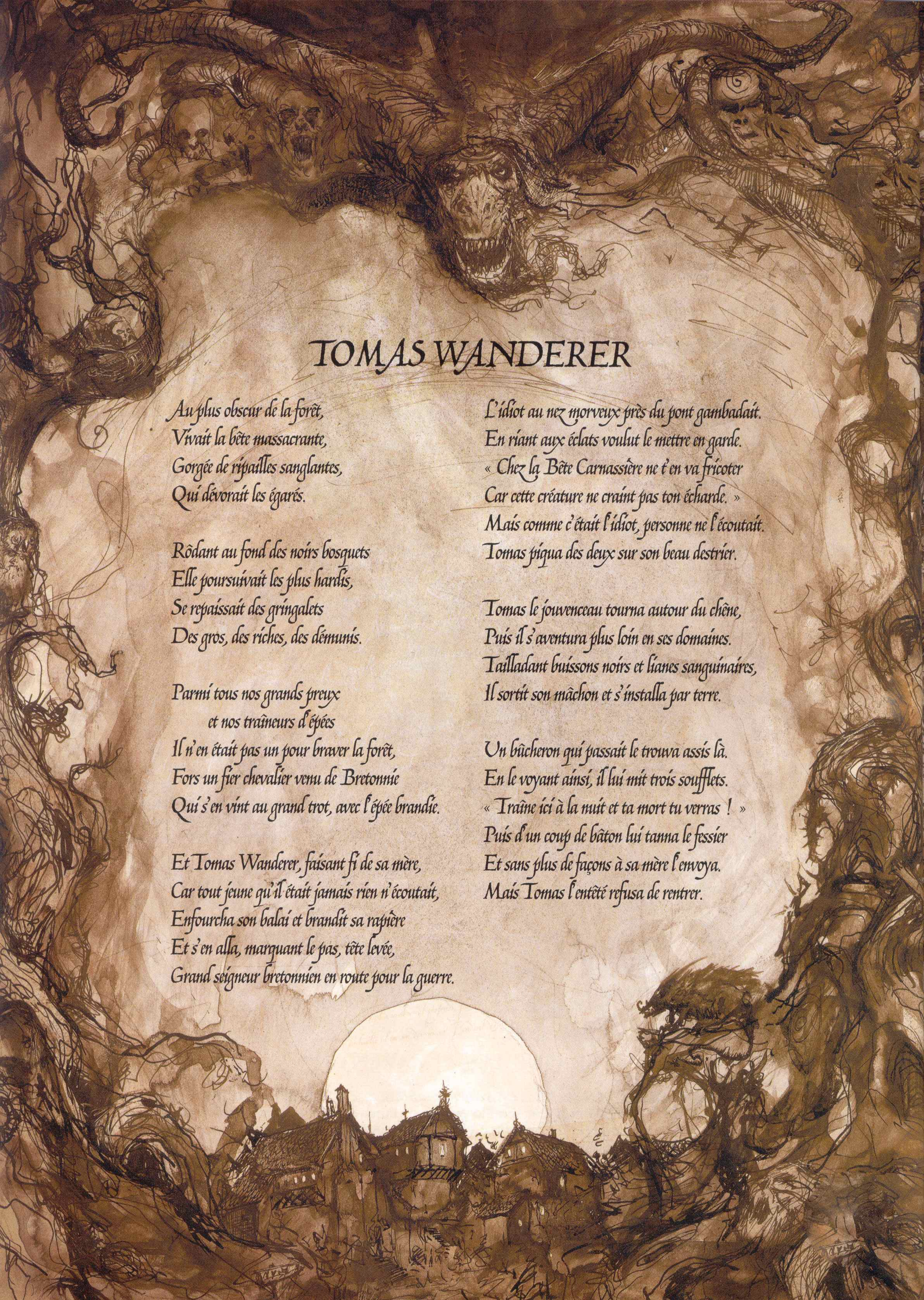
La seconde partie du *Bestiaire du Vieux Monde* ne regarde que le MJ. Elle renferme toutes les informations de jeu dont il aura besoin durant sa campagne, parmi lesquelles de nouveaux talents et une table de mutations du Chaos conséquente. Les monstres sont classés dans l'ordre alphabétique, chaque entrée dévoilant une description et des caractéristiques.

Bien, installez-vous confortablement sur votre chaise, baissez la lumière et préparez-vous à faire le récit de contes noirs et joyeux.

Et n'oubliez pas : les skavens n'existent pas...

CE QUE LES PJ SAVENT

Les joueurs ont accès aux informations des sections *Croyances populaires*, car il s'agit d'avis qu'ils ont pu entendre en grandissant dans le Vieux Monde. Quand le moment semble opportun, faites-leur effectuer des **tests de Connaissances générales**. Les personnages pourvues de la compétence **Connaissances académiques** correspondante ont droit à un test de compétence pour voir s'ils connaissent les renseignements de la section *De l'avis des érudits*. En général, la difficulté du test dépend de la nature de l'information désirée. Si un joueur obtient trois degrés de réussite au moins, le MJ peut l'autoriser à lire l'entrée en question.



TOMAS WANDERER

Au plus obscur de la forêt,
Vivait la bête massacrante,
Gorgée de ripailles sanglantes,
Qui dévorait les égarés.

Rôdant au fond des noirs bosquets
Elle poursuivait les plus hardis,
Se repaissait des gringalets
Des gros, des riches, des démunis.

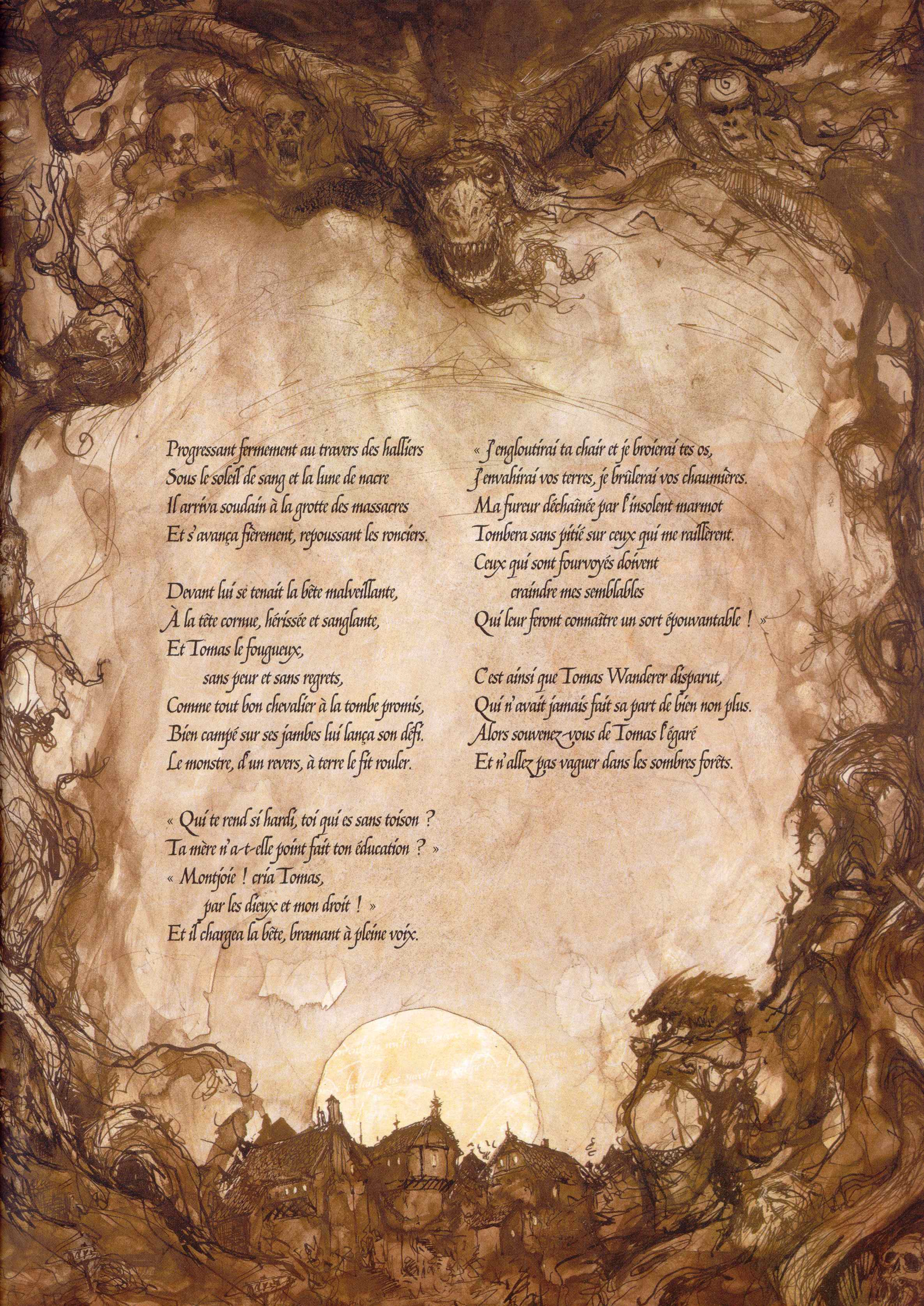
Parmi tous nos grands preux
et nos traîneurs d'épées
Il n'en était pas un pour braver la forêt,
Fors un fier chevalier venu de Bretonnie
Qui s'en vint au grand trot, avec l'épée brandie.

Et Tomas Wanderer, faisant fi de sa mère,
Car tout jeune qu'il était jamais rien n'écoutait,
Enfourcha son balai et brandit sa rapière
Et s'en alla, marquant le pas, tête levée,
Grand seigneur bretonnien en route pour la guerre.

L'idiot au nez morveux près du pont gambadait.
En riant aux éclats voulut le mettre en garde.
« Chez la Bête Carnassière ne t'en va fricoter
Car cette créature ne craint pas ton écharde. »
Mais comme c'était l'idiot, personne ne l'écoutait.
Tomas piqua des deux sur son beau destrier.

Tomas le jouvenceau tourna autour du chêne,
Puis il s'aventura plus loin en ses domaines.
Taillladant buissons noirs et lianes sanguinaires,
Il sortit son mâchon et s'installa par terre.

Un bûcheron qui passait le trouva assis là.
En le voyant ainsi, il lui mit trois soufflets.
« Traîne ici à la nuit et ta mort tu verras ! »
Puis d'un coup de bâton lui tanna le fessier
Et sans plus de façons à sa mère l'envoya.
Mais Tomas l'entêté refusa de rentrer.



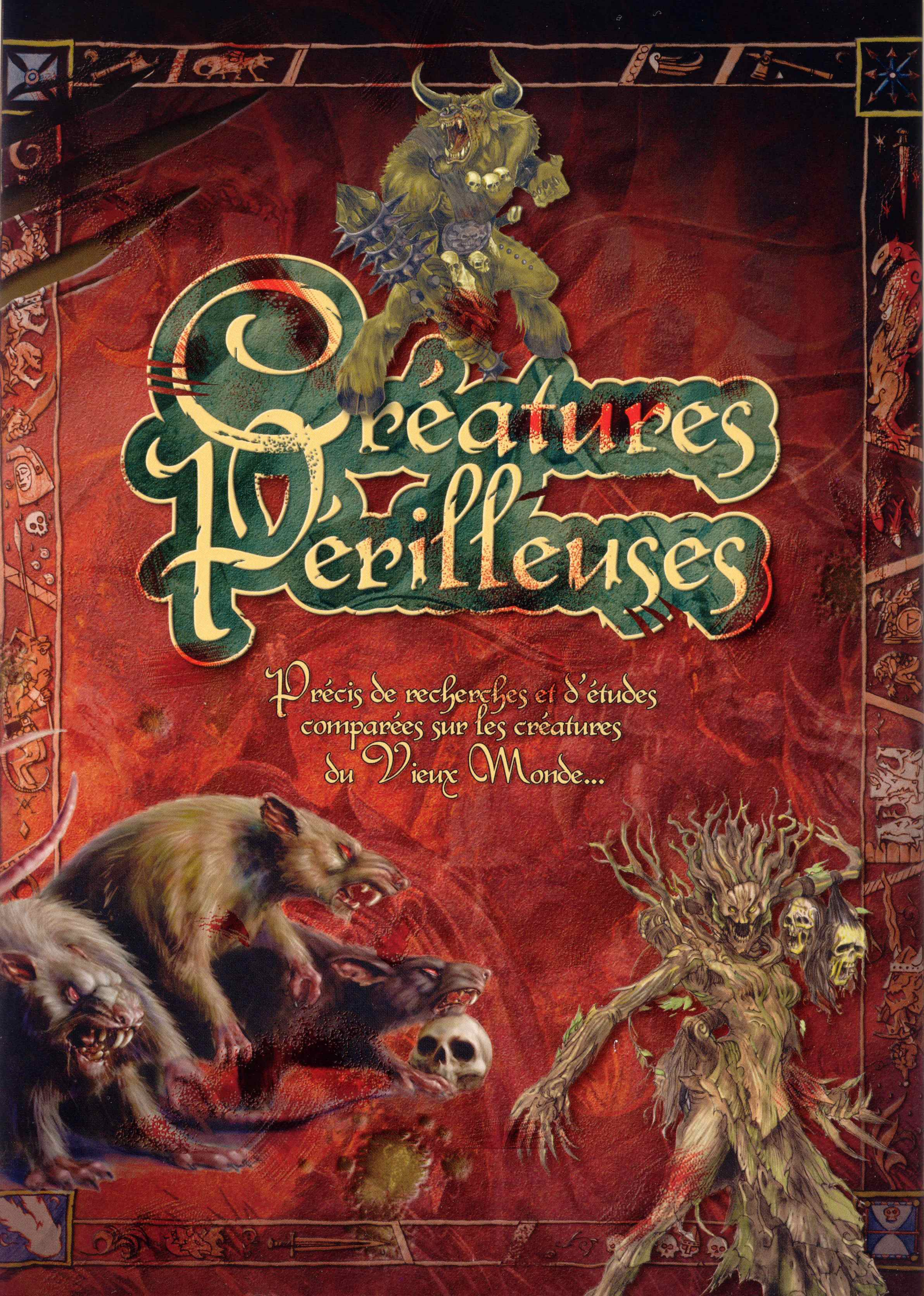
Progressant fermement au travers des halliers
Sous le soleil de sang et la lune de nacre
Il arriva soudain à la grotte des massacres
Et s'avança fièrement, repoussant les ronciers.

Devant lui se tenait la bête malveillante,
À la tête cornue, hérissée et sanglante,
Et Tomas le fougueux,
sans peur et sans regrets,
Comme tout bon chevalier à la tombe promis,
Bien campé sur ses jambes lui lança son défi.
Le monstre, d'un revers, à terre le fit rouler.

« Qui te rend si hardi, toi qui es sans toison ?
Ta mère n'a-t-elle point fait ton éducation ? »
« Montjoie ! cria Tomas,
par les dieux et mon droit ! »
Et il chargea la bête, bramant à pleine voix.

« J'engloutirai ta chair et je broierai tes os,
J'envahirai vos terres, je brûlerai vos chaumières.
Ma fureur déchaînée par l'insolent marmot
Tombera sans pitié sur ceux qui me raillèrent.
Ceux qui sont fourvoyés doivent
craindre mes semblables
Qui leur feront connaître un sort épouvantable ! »

C'est ainsi que Tomas Wanderer disparut,
Qui n'avait jamais fait sa part de bien non plus.
Alors souvenez-vous de Tomas l'égaré
Et n'allez pas vaguer dans les sombres forêts.



Créatures Périlleuses
Précis de recherches et d'études comparées sur les créatures du Vieux Monde...

Salutations à vous qui cherchez !

Vous tenez entre vos mains le fruit du labeur d'une vie. Pour élaborer ce grimoire, j'ai voyagé sur des milliers de kilomètres, appris des douzaines de langages, combattu à la fois pour ma vie et le salut de mon âme, perdu ma main gauche et failli perdre la langue ! Bien que l'âge obscurcisse maintenant mes pupilles, je peux rejoindre le royaume de Morr avec la satisfaction de savoir que l'on n'a jamais écrit meilleure étude sur les monstres du Vieux Monde.

Le comble de l'ironie, dans cette histoire, est que je n'avais nullement l'intention d'écrire un tel volume lorsque je devins un homme de lettres. Dans ma jeunesse, je venais d'obtenir mon diplôme de l'université d'Altdorf lorsque je fus pour la première fois confronté à un véritable monstre.
Je retournais à Wurtbad à cheval, pour rendre visite à ma famille, lorsque je tombai par hasard sur une scène de carnage dans la forêt. Une horde guerrière d'hommes-bêtes avait attaqué un groupe de pèlerins et les avait massacrés jusqu'au dernier. C'était une vision d'horreur, d'autant plus qu'un homme-bête solitaire était resté en arrière pour se repaître du corps plutôt gras d'un fabricant de fromages. Lorsque je fis irruption sur le lieu du carnage, la créature leva les yeux de son repas. Je peux encore voir sa tête de chèvre et ses cornes et les traits bestiaux de son visage. Je revois encore la façon dont sa gueule sanguinolente se mit à écumer lorsqu'elle réalisa qu'il y avait de la viande encore plus fraîche en route. Je revois les noires cavités de ses yeux et sa cruelle lame barbelée. J'appréhendai tous les détails de la scène en un instant, frappé de stupeur, tandis que l'homme-bête bondissait par-dessus les corps et se précipitait vers mon cheval. Après toutes ces années passées à l'université, j'étais si habitué à étudier les choses avec objectivité qu'il me fallut de précieuses secondes pour me rendre compte que ce n'était pas le moment d'observer avec détachement. Cette créature avait la ferme intention de me tuer et il me fallait agir avant que l'homme-bête n'utilisât ma vitae pour faire glisser le fabricant de fromages.

Juste à temps, je parvins à dégainer mon pistolet, à armer et à faire feu. L'homme-bête était en plein bond lorsque ma balle le cueillit au beau milieu de la poitrine et mit fin à ses jours. Alors qu'elle était mourante à mes pieds, la créature parla, ou du moins c'est ce qu'il me sembla. Toutefois, je n'avais jamais entendu un tel langage. Fasciné, je mis pied à terre et m'approchai de l'homme-bête agonisant. Il me fixa du regard et sembla me maudire en expirant. Je restai là un long moment, les

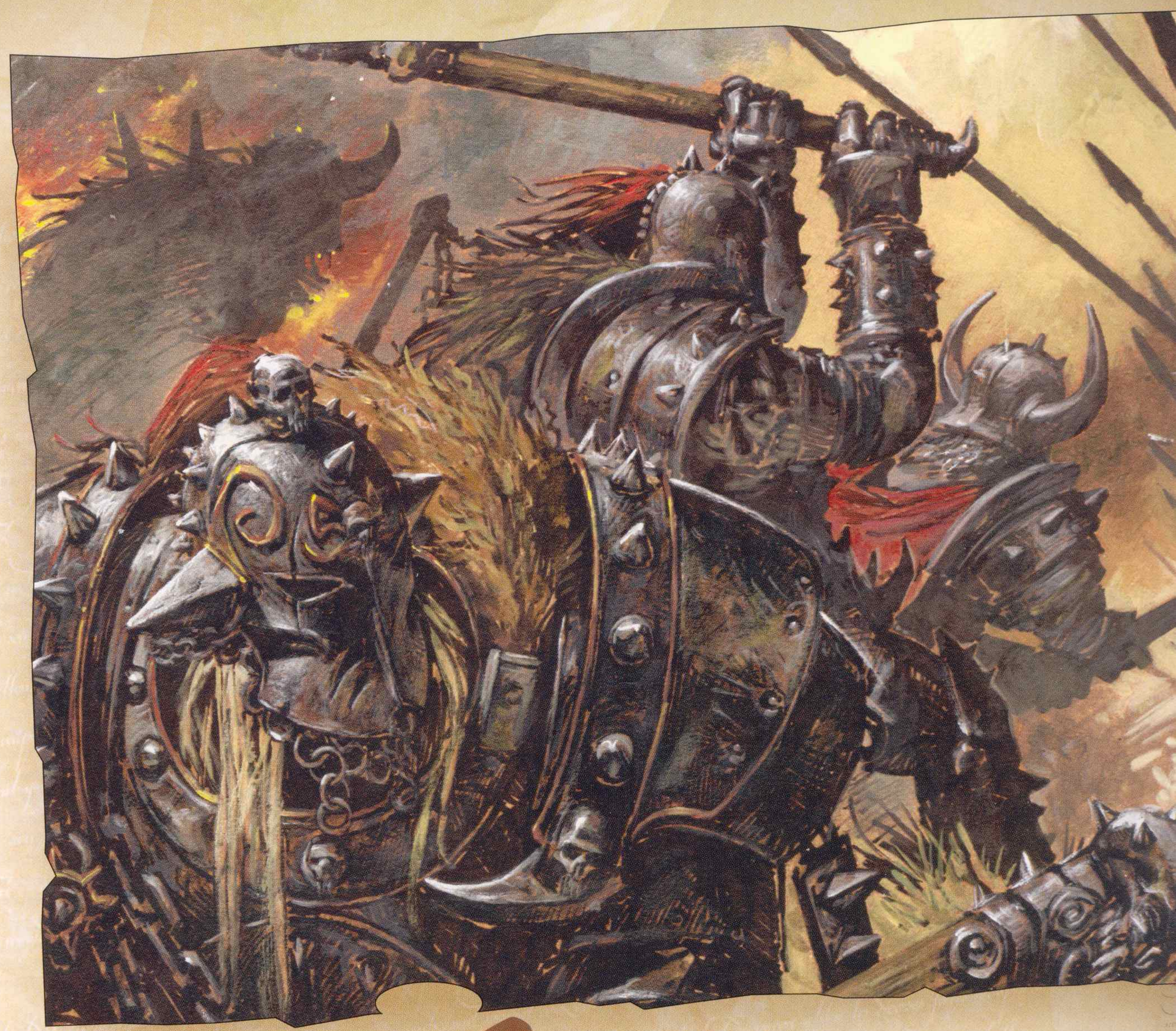
yeux fixés sur le cadavre. L'homme-bête était un monstre, manifestement, mais que savions-nous d'autre au sujet de telles créatures ? Il avait un langage, à l'évidence, et il me semblait que les hommes-bêtes étaient organisés en une sorte de société. Qu'est-ce qui en faisait donc des monstres, me demandai-je ? Et que pouvait apprendre l'humanité au sujet de ces créatures, afin de se protéger contre leurs futures déprédations ? Découvrir de telles vérités et étendre le savoir de notre glorieux Empire, voilà qui serait une entreprise louable, décidai-je.

Et c'est ainsi que tout commença. Ma curiosité fut le point de départ d'une série de voyages, chacun plus dangereux que le précédent. Je passai cinquante années sur les routes, rassemblant toutes les informations que je pouvais trouver. J'aurais dû mourir cent fois, mais je fus guidé par la Destinée. Je persévérai et mon Œuvre prit forme au cours du temps. Voici l'aboutissement de toutes ces années : Créatures Périlleuses : précis de recherches et d'études comparées sur les créatures du Vieux Monde.

Sans nul doute remarquerez-vous, bons lecteurs, que l'essentiel de cet ouvrage est constitué de citations et de la transcription des observations de témoins, d'experts et même d'imbéciles. Car mon intention était de montrer toute la palette des opinions et des considérations qui se côtoient au sujet de ces créatures en consignant tout ce qui se dit à leur sujet, depuis les croyances des paysans les plus ignorants jusqu'aux jugements des érudits les plus éminents. J'y ai également ajouté mes propres réflexions, basées sur mes recherches, mes entretiens et mes découvertes. Si Shallya m'accordait quelques années supplémentaires, je pourrais encore écrire un livre sur les aventures que j'ai vécues pour élaborer celui-ci, mais de tels détails ne sont pas pertinents dans cette œuvre et mon orgueil n'est pas démesuré au point que je veuille transformer ce livre en l'histoire de ma vie.

J'ai entrepris ce grimoire comme une quête de vérité et, même si je suis certain que ces pages recèlent une partie de la vérité, je suis pourtant incapable de vous dire où elle se trouve exactement. Je me suis efforcé de faire la lumière sur les dangers qui menacent le Vieux Monde, mais seul le Seigneur Sigmar peut nous protéger des entreprises du mal et de l'ennemi intérieur. Puisse-t-il nous guider et nous protéger tous.

Odric de Wurtbad



Les forces du Chaos

Le Chaos. De toutes les menaces auxquelles le Vieux Monde doit faire face, aucune ne remplit autant de terreur le cœur des hommes que celle des adeptes du Chaos. Tous esclaves des ténèbres, ils ont juré allégeance aux Puissances de la Corruption, parfois volontairement et parfois parce qu'ils n'avaient pas d'autre choix. Ils se présentent sous des formes aussi multiples qu'abominables, depuis les hommes-bêtes corrompus jusqu'aux démons des puissances du Chaos elles-mêmes. Pire encore pour les peuples du Vieux Monde sont les mutants et les partisans des dieux du Chaos, qui naquirent de leurs propres races avant de se joindre aux légions des égarés et des damnés.

Les adorateurs du Chaos

Croyances populaires



« On n'a jamais pu prouver que les membres des cultes du Chaos sont autre chose que le produit de l'imagination enfiévrée de certains répurgateurs trop zélés. Je n'arriverai jamais à comprendre pourquoi ils radotent sans arrêt au sujet de « la corruption de l'intérieur » et des « dégradantes sectes orgiaques du Seigneur des Plaisirs » lorsque le véritable danger vient des maraudeurs du nord. Je vous le demande, quelle motivation ces marchands prospères, ces nobles et ces érudits pourraient-ils avoir pour s'allier avec le Chaos alors qu'ils détiennent déjà des positions si éminentes au sein de l'Empire ? Ce serait comme si la reine des abeilles empoisonnait sa propre ruche. »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'Université de Nuln, s'exprimant devant une commission réunie dans le but de conseiller l'Électeur de Nuln au sujet des périls du Chaos

« Ils sont bien pires que les maraudeurs et même que les démons. Au moins les armées du Chaos qui descendent du Nord vous combattent franchement, ou à peu près. Les adeptes des cultes du Chaos sapent tout ce pour quoi nous combattons et ils bafouent la mémoire des braves gars qui meurent pour l'Empire. Les répurgateurs exagèrent souvent lorsqu'ils ont affaire aux paysans ignorants des villages : la plupart d'entre eux ne reconnaîtraient pas un démon s'il les mordait au visage. Mais ils ont absolument raison de se montrer sans pitié avec les ordures décadentes qui se prétendent nos supérieurs et qui nous trahissent au profit du Chaos. Le bûcher est encore trop bon pour ces charognes. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« C'étions point naturel. »

— Le vieux Hob, paysan

« Donnez-moi un ennemi que je puisse affronter avec du bon acier et du chêne robuste en main, non pas avec une dague dans la nuit et un registre comptable. »

— Comte Boris Todbringer, Électeur de Middenheim

De l'avis des érudits

Le Chaos est présent partout dans l'Empire, dissimulé juste sous la surface des choses. Il n'existe pratiquement aucune strate de la société qui soit indemne de la corruption des Sombres Pouvoirs, depuis les cultes décadents de Slaanesh, à Altdorf, au temple secret dédié à Khorne sous les casernes impériales de Nuln, en passant par les survivants de la peste qui se tournent vers Nurgle pour lui adresser remerciements et supplications, jusqu'aux marchands avides de pouvoir offrant des sacrifices à Tzeentch. Ces puissances ont quelque chose à offrir à tous ceux ou celles qui ne sont pas entièrement satisfaits de leur sort, c'est-à-dire pratiquement tous les humains, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'Empire.

« Albrecht Kinear, ancien professeur de l'Université de Nuln, cette cour vous déclare coupable de commerce avec les démons et d'avoir vendu votre âme au Chaos. Vous avez déshonoré la haute fonction et la renommée dont vous étiez investi lorsque vous vous êtes joint à la Loge de la Roue d'Argent, ici à Nuln. Et vous vous êtes enfoncé dans la damnation en vous plongeant si profondément dans les ténébreuses pratiques de sorcellerie qu'on y enseignait que vous êtes devenu son dirigeant. Vos crimes, qui sont déjà impardonnables en eux-mêmes, sont encore aggravés par les efforts délibérés que vous avez déployés pour induire les autorités légitimes en erreur par vos fausses déclarations au sujet du Chaos et de nombreuses autres questions. Gunther, Hans, faites-le sortir et brûlez-le sur-le-champ. »

— Vorster Pike, répurgateur, s'exprimant devant une commission réunie dans le but de conseiller l'Électeur de Nuln au sujet des périls du Chaos

Les cultes sont extrêmement divers en taille et en puissance, comme dans leurs buts et la nature de leurs membres. Cela va de petites cellules de conspirateurs enfouies au cœur de l'Empire jusqu'à des villages entiers qui se vouent secrètement au Chaos. En leur temps, des érudits, des politiciens, des prêtres, des artisans, des fermiers, des soldats et des membres de presque toutes les professions connues ont un jour pu tomber sous l'emprise du Chaos et ils ont souvent recruté leurs semblables. En vérité, un certain nombre d'organisations clandestines se cachent derrière le masque respectable de sociétés caritatives et beaucoup d'entre elles se sont jointes à l'un des cultes du Chaos sans vraiment réaliser dans quoi elles s'engageaient. Certaines de ces sectes sont vouées au renversement de la société, ce qui leur attire des nuées de révolutionnaires et d'agitateurs, alors que d'autres sont exclusivement consacrées à la recherche du pouvoir personnel ou simplement à la poursuite des plaisirs sans fin que l'on peut obtenir par la vénération de Slaanesh.

« Ils sont faibles et stupides, mais ils nous aideront à atteindre la victoire que nous désirons tant. Entre nos coups de boutoir contre les frontières de l'Empire, les hommes-bêtes et les mutants qui surgissent des forêts et les membres des cultes qui les sapent et les corrompent de l'intérieur, nous assurerons bientôt notre domination sur cet Empire qui fut grand autrefois. Et nous bannirons enfin et à jamais le nom de Sigmar des annales de l'histoire. »

— Drakar Neth Shyish, le Poing de Chen, également connu sous le nom de Drakar le Tourmenteur

Le point commun de tous les cultes est qu'ils se dissimulent aux yeux du commun des mortels, afin que les répurgateurs et des templiers ne les détectent pas immédiatement. Comme il existe dans l'Empire un certain nombre de sociétés secrètes qui n'ont rien à voir avec le Chaos, la découverte de véritables cultes du Chaos en est rendue d'autant plus difficile pour ceux qui cherchent à les détruire. À cause de cette tendance générale à conserver le secret et de la relative indépendance de chaque secte, les buts de ces organisations varient souvent à l'extrême, au point d'entrer en conflit direct avec ceux d'un autre culte. Cela conduit parfois à des affrontements entre cultes, conscients ou non. Les dieux du Chaos ne paraissent pas s'en offusquer et favorisent même de tels comportements, tout comme ils encouragent les maraudeurs du Chaos à razzier les villages de leurs semblables.

« Ciguë. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Aux dires des intéressés

« Est-ce si mal de vouloir être du côté du vainqueur ? Année après année, les hommes-bêtes deviennent plus audacieux et les maraudeurs plus forts. Année après année, le nombre de mutants augmente et, qui plus est, sur les terres de l'Empire. L'Empereur livre une bataille perdue d'avance. Je suis pragmatique avant tout. L'Empire m'a enrichi, mais ce sera le Chaos qui me permettra de survivre lorsque Middenheim sera en flammes et que sa population servira de pâture aux hommes-bêtes ou sera sacrifiée au Dieu du Sang. Survivre et même prospérer. Le Maître du Hasard est bon pour ses fidèles. »

— Klaus Goethe, membre du haut-conseil de la guilde des Marchands, Middenheim ; adepte de Tzeentch

« Je pensais réellement avoir expérimenté tous les plaisirs connus entre les lieux de débauche de l'Arabie et les boudoirs de Marienburg. Pourtant, je n'avais jamais été réellement comblé. J'en voulais toujours plus. Plus d'intensité, plus de divine folie, plus d'extase. Tandis que je me prélassais de maison close en lupanar et de tripot en maison de jeu, des rumeurs me vinrent aux oreilles, qui parlaient de vices d'une lubricité telle que les décadents les plus libertins se taisaient et se détournaient lorsque je les pressais de questions pour obtenir plus d'informations. Bien évidemment, ceci ne fit que susciter en moi un frisson d'impatience plus grand encore, une détermination encore plus puissante à découvrir l'immense dépravation qui pourrait être mienne si je réussissais à entrer en contact avec les Disciples de Lanshor. Oui, bien sûr, je savais que si je parvenais à les trouver, je mettrais sans doute mon âme et mon corps en grand danger, mais il me semblait que le risque en valait la peine. En vérité, la pensée que j'aurais peut-être enfin trouvé un plaisir qui serait considéré comme véritablement odieux par les imbéciles qui nous gouvernent ne fit qu'accentuer ma ferveur. C'était il y a vingt ans et mon seul regret est de ne pas m'être consacré à l'Esthète dix ans plus tôt au lieu de perdre mon temps en vains désirs terrestres. »

— Rupert von Epstein, héritier de la dynastie von Epstein ; prêtre de Slaanesh

« Les gars du village m'ont jamais aimée, y disaient que j'étais moche comme un brochet. Z'étaient tous entichés de cette Elena, avec ses frisettes blondes et, comment qu'y disaient ça, ses yeux coquins. J'lui ai montré, à cette garce et à son troupeau de soupirants qui lui bavaient devant. Les adeptes du Seigneur de la Corruption s'en fichaient pas mal de savoir de quoi j'avais l'air, ils étaient tous couverts de plaies et de furoncles et de bubons, de toute façon. Tout c'que j'ai eu à faire pour avoir les vers-de-peste, c'est de me vouer au Grand Corrupteur. C'est pas comme si j'avais dû abandonner quoi que ce soit, à part la chance de vieillir au village et de devenir encore plus moche jusqu'à ce qu'un répurgateur bien empressé se décide à me brûler au cas où, Chaos ou pas. Ça en valait la peine, sachant c'qui allait arriver lorsque j'aurais fourré mes vers sous sa porte. Ça a pris une petite semaine pour que la chair commence à pourrir et à s'détacher de son charmant minois et tous les beaux garçons du village ont eu la même chose un jour ou deux après elle. Le plus dur, ça a été d'm'empêcher d'sourire largement en vaquant à mes affaires au milieu de toutes ces souffrances, quand j'voyais leurs expressions d'horreur muette tandis qu'ils devenaient tous tellement moins jolis qu'moi. »

— Olga Langenspiesse, fille du meunier du village de Frundsberg ; adepte de Nurgle

Les maraudeurs et les guerriers du Chaos

Croyances populaires

« Existe-t-il une plus grande menace pour la civilisation que celle de ces sauvages ? D'une impressionnante force physique, portant des armes et des armures d'acier renforcées par la sorcellerie, emplis d'intentions mauvaises. Sont-ils seulement humains ? Tous les indices laissent penser qu'ils ne le sont pas ; ce sont plutôt des créatures qui apparaissent par génération spontanée dans les abysses des Fosses du Chaos qui s'ouvrent dans les Désolations Glacées au nord du Norsca, où elles sont générées par le flux cosmique de création du Chaos primordial… »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'Université de Nuln

« Ils savent se battre. Voilà ce dont il faut se rappeler lorsque vous les rencontrez. Les gens parlent de la robustesse de leurs armures, de la férocité des adeptes du Dieu du Sang ou encore de l'aspect effrayant de leurs cornes et de leurs pointes. Mais c'est purement grâce à leur habileté au combat qu'ils remportent leurs batailles. Ils apprennent à se battre à la naissance ; et je dis bien se battre, notez bien, pas seulement s'exercer, et souvent à mort. Oh, les chevaliers bretonniens entament leur entraînement dans l'enfance, mais ils n'ont pas l'expérience profonde et absolue que possèdent même les plus jeunes des guerriers du Chaos. Quant aux plus âgés d'entre eux… certains ont conclu des pactes avec les Puissances de la Déchéance ou reçus des dons de leur part qui leur permettent de vivre pendant des centaines d'années, s'ils ne sont pas vaincus sur le champ de bataille. Alors, oui, ils sont forts. Très forts. Si vous devez les combattre, la première priorité est de vous défendre et de prier pour que l'un de vos compagnons parvienne à se glisser derrière votre adversaire avec une masse ou un marteau de guerre ou n'importe quoi d'autre ; parce que c'est vrai qu'leurs armures sont sacrément costaudes en plus de tout le reste. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires



« Dans le nord, j'ai vu un village qu'ils avaient traversé et oh, c'était une ruine carbonisée comme on pouvait s'y attendre, mais pas pire qu'après un raid d'orques ou d'autre chose. Pour autant que j'ai pu voir, ils ne sont pas différents des autres maraudeurs. C'est pas bon pour vous s'ils vous attrapent, pas bon pour le commerce si vous vouliez travailler avec quelqu'un qui vient de se faire piller, mais sinon ils ne sont pas différents des orques ou même de certains étrangers comme ces Tiléens ou ces Bretonniens. Des mauvaises bêtes, les Tiléens. L'un d'entre eux a épousé ma sœur et c'est un véritable filou d'embobineur, ça oui. »

— Kastar Handlin, marchand itinérant

« Ch'uis content qu'y a l'Empereur et l'armée, v'là c'que j'peux dire. »

— Le jeune Hob, paysan

De l'avis des érudits

C'est en Norsca et dans les autres terres du nord proches des Désolations du Chaos que naissent les maraudeurs. Ces humains sauvages et guerriers, qui mettent les dieux du Chaos au-dessus de tous les autres, sont des prédateurs qui s'abattent sur les pays civilisés du sud pour y perpétrer pillages et massacres. Comme on peut s'y attendre de la part d'individus si liés au Chaos, ils sont divisés en tribus innombrables, ceux qui vivent le plus près des Désolations étant les plus affectés par les énergies chaotiques qui émanent de cette terre ravagée. Les érudits divisent les maraudeurs en trois groupes ethniques et culturels principaux, les Norses, les Kourganes et les Hungs.

« Trois mesures de racine de malebranche, une liane des macchabées. Sous les aisselles, au creux du genou ou sous les paupières. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Le plus souvent, les maraudeurs du Chaos de Norsca ont la peau blanche et les cheveux blonds ou roux. Les gens de l'Empire connaissent les Norses à cause de ceux qui viennent à bord de leurs drakkars attaquer les terres du sud, vêtus de fourrure et d'acier. C'est une race sanguinaire dont les fils n'aiment rien tant que se ruer au combat en brandissant des haches affûtées.

D'autres maraudeurs vivent à l'est, au-delà du Norsca et on en sait peu de choses dans l'Empire, sauf lorsqu'on entend des rumeurs qui parlent d'un nouveau raid kourgane sur Kislev. Les redoutables Kourganes sont des pillards nomades plus sombres de peau que les Norses, qui fondent à cheval sur leurs ennemis terrifiés et les piétinent lors de leurs attaques éclair. Parfois, leurs attaques les mènent jusqu'aux frontières de l'Empire, soit lorsqu'ils traversent Kislev en direction du sud, en hordes immenses, brûlant et saccageant tout sur leur passage, soit comme alliés temporaires de l'une des tribus norses.

Les Hungs composent le troisième grand groupe ethnique des maraudeurs du Chaos. Ce sont des gens de petite taille à l'allure orientale, tout aussi féroces et encore plus meurtriers que leurs équivalents de plus haute stature. Les Hungs vivent juste au nord de Naggoroth et du Cathay, sur l'une des plus inhospitalières des terres connues. Comme les Kourganes, ce sont des cavaliers émérites, bien qu'ils chevauchent de petits coursiers robustes plutôt que les grands chevaux de guerre en usage chez les peuples qui vivent sur d'abondants pâturages.

« Ceux qui ont affronté le Chaos en Norsca ou dans les désolations qui s'étendent au-delà considèrent souvent le Dieu du Sang comme la menace la plus terrifiante. Car il est vrai que le Buveur d'Âmes rend ses adeptes plus puissants et plus intrépides au combat. Pourtant, ceux qui ont la faveur du Grand Corrupteur sont peut-être encore plus dangereux pour les peuples de l'Empire, car on ne peut combattre les maladies du Chaos avec la seule force des



armes. Le Sombre Maître, lui aussi, est souvent gravement sous-estimé. Ceux qui sont au pouvoir et qui nient l'existence de ses cultes de séduction risquent fort de tomber sous leur emprise et d'abandonner ainsi une grande partie des forces de l'Empire aux sombres puissances. Pourtant, pour nous, ce ne sont pas ces trois-là qui représentent véritablement le plus mortel des dangers. C'est le Maître du Changement. Il ne dispose pas de la pure puissance destructrice du chien ensanglanté, ni des pestilences dévastatrices du purulent, ni des tentations insidieuses du seigneur des catins, mais il possède une capacité à attendre qui peut induire en erreur sur sa nature chaotique. Combattez les machinations des autres de toutes les manières que vous le pourrez, mais soyez toujours attentifs à détecter la main de Tzeentch, car il attend depuis des temps immémoriaux que nous fassions une erreur. Et à l'instant même où nous en ferons une, nous serons perdus pour toujours. »

— Vorster Pike, répurgateur

Aux dires des intéressés

« Qu'est-ce que la mort, sinon le changement ultime, l'expression suprême du Chaos ? Lorsque je vous apporte la mort, je sanctifie votre misérable existence, je transforme votre vie autrefois insignifiante en quelque chose d'autrement plus grand et de magique… »

— Drakar Neth Shyish, le Poing de Chen, également connu sous le nom de Drakar le Tourmenteur

« La guerre. Il n'y a que la guerre. »

— Kardos Aqshyash Phaos'y, esclave de Kharnath, également connu sous le nom de Kardos Heaume de Sang

« Approche et tâte de ma lame… Juste une petite caresse, pas suffisante pour te tuer tout de suite, mais suffisante pour que tu ramènes les germes de ma pestilence vers ton foyer, ta famille, ta tribu… »

— Belmoth Dha Ulgu'y, chevalier de Neiglen, également connu sous le nom de Belmoth Noirépée

Les hommes-bêtes et les mutants

Croyances populaires

« Je voudrais bien être né avec des cornes et une queue, comme ma sœur ; au moins je ne me serais pas retrouvé ici. »

— Rudi, pensionnaire du grand asile d'aliénés d'Altdorf

« Avoir pitié d'eux ? Oui, messieurs, nous devons avoir pitié d'eux. Car nombre d'entre eux furent un jour des humains, nés pour devenir de bons citoyens de l'Empire et élevés comme des humains jusqu'à l'apparition de leurs mutations. Nombre d'entre eux, en vérité, sont victimes d'une tragédie, à la fois par leurs origines et dans le destin qui les attend. Pourtant, ils représentent pour l'Empire l'une des menaces les plus insidieuses et les plus dangereuses que nous aurons jamais à affronter. Dans les campagnes, lorsque des paysans donnent naissance à des enfants mutants, c'est une pratique courante de les abandonner dans les bois pour qu'ils soient trouvés par leurs semblables dans l'espoir qu'ils pourront tout de même mener une sorte d'existence. Cette attitude représente un défaut de comportement, une scélératesse généralisée qui pourrait un jour entraîner la chute de notre grande nation ; nous devons nous comporter avec tous ceux qui agissent ainsi comme nous le ferions avec une bande de maraudeurs du Chaos descendus du nord ou avec un nid d'hommes-bêtes eux-mêmes, car c'est ainsi que les rangs des hommes-bêtes se reconstituent. Selon mes recherches personnelles, la plupart des hommes-bêtes adultes sont stériles ; on peut en déduire que de nombreux villages impériaux des régions écartées doivent être gravement contaminés par le Chaos et servent de pépinières pour la reproduction de ces abominations. Notre pitié ne doit pas ralentir notre main lorsque nous frappons dans le but de détruire tous les hommes-bêtes. En vérité, notre pitié doit nous donner la force de combattre ces infâmes serviteurs du Chaos car en les exterminant promptement et impitoyablement nous protégeons l'Empire et, en même temps, nous mettons un terme à leurs existences misérables et tourmentées. De la même façon, nous devons avoir encore moins de pitié pour leurs parents humains ; ceux-ci se sont sciemment rendus complices du mal, alors que les hommes-bêtes eux-mêmes ne peuvent rien contre leur nature chaotique innée. Par la présente déclaration, j'appelle donc tous les répurgateurs et chevaliers de l'Empire de bonne volonté à faire preuve d'une vigilance accrue dans la recherche et la destruction des hommes-bêtes mais aussi de ceux qui leur donnent naissance et qui les abritent, car sans ces géniteurs humains marqués par le Chaos, la menace des hommes-bêtes serait grandement diminuée.

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'Université de Nuln

« Y sont dans les bois, vous savez. Toujours là. Chaque fois qu'vous allez dans les bois, y'a des chances pour qu'vous soyez qu'à quelques lieues d'un camp d'hommes-bêtes. En général, y prennent que des forestiers et des charbonniers, mais d'temps en temps, y sortent d'la forêt et y prennent un village ou une ville, pour brûler et tuer et piller. Sont pas aussi soigneux qu'les hommes-rats, on r'trouve souvent une ou deux personnes du village – ou bien cachés, ou bien qu'y se sont enfuis et qu'y z'ont pu revenir, ou parfois c'est les hommes-bêtes qui les laissent pour qu'y puissent raconter l'histoire aux z'aut' villages. »

— Le vieux Hob, paysan

De l'avis des érudits

Il est vrai que dans l'Empire, de nombreux hommes-bêtes naissent d'humains apparemment normaux. Mais en réalité, les hommes-bêtes des forêts se reproduisent également de façon virulente. Aux frontières du monde civilisé et dans les profondeurs des plus anciennes forêts, la corruption du Chaos est puissante. Là, des armées entières d'hommes-bêtes naissent, vivent et meurent souvent en se combattant mutuellement avant même d'avoir pu représenter une menace pour la stabilité de l'Empire. Hélas, les survivants finissent toujours par surgir, encore plus forts qu'avant.

« Mucus dorsal de crapaud funeste. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Aucun savant ne peut dire avec certitude où s'arrête le mutant et où commence l'homme-bête. Il n'existe pas de démarcation nette entre humain et mutant, entre mutant et homme-bête ou entre homme-bête et démon. Il s'agit plutôt d'une gradation de la souillure. Le Vieux Monde, et les régions qui l'entourent en particulier, sont tous affectés par les Portes

« Lorsque j'ai commencé à servir sous les ordres du général Krugmeister, j'étais à peine sorti de l'enfance, j'avais quatorze ans et une épée qui était presque aussi grande que moi. Il en avait plus à oublier sur les hommes-bêtes que je n'en ai jamais appris, mais l'une des choses qui est restée gravée dans mon esprit est la tactique qu'il employait pour inciter leurs chefs à se battre entre eux. Je l'ai vu l'appliquer une demi-douzaine de fois et ça n'a échoué qu'une seule fois.

Il faisait toujours la même chose, quelle que soit l'importance de la bande d'hommes-bêtes ; même s'il n'y en avait que deux ou trois, ils avaient toujours un genre de hiérarchie. Le chef des hommes-bêtes était facile à repérer, mais l'astuce c'était d'arriver à découvrir le prétendant, comme il l'appelait, l'homme-bête le plus puissant après le chef, celui qui était toujours prêt à déboulonner son chef, à lui sauter dessus au premier moment de faiblesse pour le déchiqueter. S'il arrivait à communiquer avec le prétendant, à l'exciter suffisamment pour qu'il attaque son supérieur… eh bien, leur discipline s'en allait à vau-l'eau, ils étaient trop occupés à regarder les deux durs à cuire se bagarrer et ils étaient à peine capable de se défendre. De toute façon, nous avons toujours attaqué lorsque les deux plus forts étaient quasiment morts.

Le jour où ça a raté, le général nous avait ordonné, à moi et à une demi-douzaine d'hommes parmi les plus jeunes et les plus costauds, de donner la chasse à une bande d'hommes-bêtes dans l'espoir de trouver leur tanière. Ils avaient enlevé une douzaine de captifs qu'ils avaient pris en tendant une embuscade à notre équipe de ravitaillement. L'idée était de les poursuivre à pleine vitesse pendant que le colonel Schmidt rassemblait le reste de l'armée pour nous rejoindre. Le général se joignit à nous en personne et il courait presque aussi vite que le meilleur d'entre nous, même avec les poils gris qu'il avait dans la barbe, ouais, il en avait même plus que je n'en ai aujourd'hui dans la mienne, mon gars.

On s'attendait à trouver un de leurs camps temporaires, du genre qu'ils utilisent comme bases pour leurs raids et qu'ils abandonnent quelques semaines plus tard. Mais l'endroit où ils emmenaient nos ravitailleurs se trouvait au plus profond des ténèbres de la forêt, signalé par un de leurs grands monuments de pierre. Je ne suis pas un gars superstitieux, mais on pouvait sentir la puanteur du Chaos se dégager de cette chose. Nous avons observé et attendu, cachés parmi les arbres. Toute leur attention était accaparée par les captifs qu'ils étaient en train de traîner vers ce tas de bois qui était jeté sur une large zone de terrain plat maculé de sang et de cendres.

Krugmeister a soufflé 'Ne bougez pas d'ici, quoi qu'il arrive.' Et puis il a fait le tour et il est entré dans la clairière, culotté comme un marchand de Marienburg qui vient recouvrer une créance irrécupérable. Il a fait un signe de tête au chef des créatures, une chose énorme que c'était, deux fois haute comme un homme de grande taille avec des cornes comme des sabres, mais il avait l'œil sur un grand homme-bête contrefait doté de tentacules noirs et croûteux terminés par des pinces là où ses bras auraient dû se trouver.

'Tu vas le laisser avoir toute la gloire de les envoyer aux Dieux Sombres, alors que c'est toi qui as fait tout le boulot pour les capturer ?' qu'il a crié. Les deux monstruosités du Chaos se sont regardées, puis elles ont fixé la pierre et puis elles se sont lancé un regard qui voulait dire « On réglera ça plus tard. »

Sans un mot, elles se sont jetées sur le général. Oh, il s'est battu ; il s'est battu comme un blaireau enragé, parole. Il a dégainé sa grande épée en un clin d'œil et il a fait une profonde entaille dans le cou du chef tandis que la première charge de celui-ci fracassait son bouclier. Dans notre creux de terrain, nous nous sommes tous crispés, pétrifiés par le spectacle, partagés entre l'envie instinctive de nous enfuir et notre loyauté à Krugmeister. Avant que nous ayons pu nous décider à faire quelque chose, il avait embroché la créature aux pinces noires sur sa lame, mais le chef – la sanie suintant encore de sa plaie béante au cou – l'avait saisi à bras le corps et le mordait à la tête. La dernière fois que nous l'avons vu, il luttait pour retirer son épée du cadavre de la chose aux pinces noires. Un instant plus tard, il a disparu sous une masse hurlante d'hommes-bêtes. Nous avons entendu un dernier hurlement de défi et de douleur qui couvrait les mugissements et les grognements de ses attaquants, une minute avant qu'ils lui arrachent les bras et la tête et qu'ils les lancent dans les airs. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

du Chaos qui sont situées aux confins des Désolations et certains érudits soutiennent la notion quasi hérétique que tous les humains ou presque sont contaminés par le Chaos, même imperceptiblement. En règle générale, les hommes-bêtes présentent tous des mutations évidentes qui leur donnent une apparence animale marquée. Les hommes-bêtes « véritables », aussi appelés gors, sont tous dotés de cornes d'un genre ou d'un autre.

« À bien des égards, la société et la hiérarchie des hommes-bêtes sont presque aussi sophistiquées que celles des humains. Leur structure est rigide, de sorte que chaque membre d'une tribu connaît son rang et sait parfaitement quel individu possède un statut plus élevé que le sien et quel individu lui est inférieur dans la hiérarchie ; absolument anti-chaotique, pourriez vous penser ! Mais les mouvements sont toujours possibles à l'intérieur de cette hiérarchie. Chaque membre du groupe peut en défier le chef ou tout autre représentant de la communauté, pratiquement à tout moment, officiellement ou non. Les seules exceptions sont les ungors et les brays, ces hommes-bêtes ou mutants qui n'ont pas l'honneur de posséder les cornes qui sont la particularité la plus remarquable de cette race. Aucun gor, ou homme-bête cornu, ne consentirait à être gouverné par un ungor ou un bray, quelles que soient la puissance ou l'habileté de cet homme-bête de niveau inférieur. Dans tous les cas, une telle situation ne se présente jamais dans la pratique ; les ungors et les brays sont tout simplement moins forts et moins impressionnants physiquement que les gors. Si un ungor plein d'enthousiasme tentait, à l'occasion, de sortir du rang, il serait rapidement déchiqueté par les gors de la tribu. Les mutants qui ne possèdent pas au moins un trait animal, même s'il ne s'agit que de dents hypertrophiées en forme de crocs, ne sont que très rarement acceptés dans les bandes d'hommes-bêtes, même en tant qu'ungors. Mais ils forment parfois leurs propres tribus, occasionnellement menées par des gors bannis par les leurs ou par d'autres puissantes créatures du Chaos.

Au-dessus des gors ordinaires de ces bestiales tribus, on trouve les bestigors, qui sont généralement plus grands, plus forts, mieux équipés et mieux disciplinés que la plupart des hommes-bêtes. Lorsque qu'un groupe d'hommes-bêtes se livre à une embuscade ou un autre genre d'attaque, les bestigors sont habituellement en première ligne, étroitement soutenus

par les gors, avec les ungors pour harceler l'ennemi sur ses flancs. Certains des gors les plus puissants ont trop d'ambition pour se contenter de servir comme bestigors et se fraient un passage vers les sommets de la hiérarchie. À ce point, ma connaissance des structures de commandement me fait quelque peu défaut, mais ces chefs gors sont connus sous les noms de Seigneurs des Bêtes, d'Écorcheurs d'Ennemis, d'Éventreurs Cornus, de Guerregors, de Bêtes du Malheur et de Fléaugors. Même ici, la hiérarchie semble complexe ; ces différents noms ne correspondent pas à de simples maniérismes locaux mais à des spécifications hiérarchiques bien précises. Ces différents chefs gors travailleront parfois de concert, chacun avec sa petite troupe guerrière, en se rassemblant sous l'autorité d'un chef suprême de chaque horde. Fort heureusement, une telle collaboration est relativement rare et le voyageur ordinaire qui se verrait attaqué par une horde d'hommes-bêtes comprenant plus d'un chef puissant serait bien malchanceux. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln



Les enfants qui naissent porteurs de mutations évidentes peuvent être cachés par leurs parents, abandonnés dans les bois (où beaucoup d'entre eux tombent aux mains des clans d'hommes-bêtes, soit comme proies, soit comme congénères) ou peuvent encore être tués par les superstitieux ou par les membres des ordres divins. De nombreux individus développent des mutations beaucoup plus tard dans leur existence, peut-être parce qu'ils étaient déjà porteurs de la souillure ou peut-être parce qu'ils se trouvent exposés à la malepierre ou à une autre source d'énergie chaotique. S'il leur est possible de dissimuler leurs mutations, ils le feront sans aucun doute et continueront à vivre comme s'ils étaient des membres normaux de la communauté, ou presque. Si elles réussissent à ne pas se faire tuer immédiatement, les personnes dont les modifications physiques sont trop apparentes finissent généralement par se joindre à des groupes de mutants ou, parfois, à une bande d'hommes-bêtes particulièrement tolérants.

« J'ai perdu un œil et la moitié de mon existence à combattre ces créatures. Ce sont des êtres vicieux, puissants, qui sont rendus plus terrifiants par la part d'intelligence humaine qu'ils possèdent pour inspirer la ruse animale et la sauvagerie qui leur viennent du Chaos. Pourtant, le pire n'est pas de savoir que certains d'entre eux furent humains. Le pire est de ne jamais savoir lequel de ces humains pieux et apparemment normaux est un mutant travesti. Ce sont les espions des hommes-bêtes ; oui-da, et ils leur servent parfois aussi d'assassins. »

— Comte Boris Todbringer, Électeur de Middenheim

« Les Rejetons du Chaos sont les plus hideux de tous les humains contaminés par le Chaos et leur apparence fait pour une fois honneur à leur nom car ils semblent avoir été créés par une éruption de la matière brute du Chaos dans le monde. Pourtant, comme je vous le dis, eux aussi furent humains autrefois, contrairement à ce que pourrait laisser penser leur forme actuelle, vile et contrefaite. Pour beaucoup d'entre eux, la transformation a pu débuter par l'apparition d'un doigt supplémentaire à l'une de leurs mains ou d'une plaque de fourrure entre les épaules. C'est ainsi qu'au début la main du Chaos se pose sur l'homme mortel. Si celui-ci accueille sa mutation nouvelle, en recherchant la noire corruption des Dieux du Chaos par un moyen ou un autre, il recevra de nouvelles mutations et continuera ainsi d'avancer sur le chemin de la transmutation. Le Chaos à l'état pur est la plus maléfique des drogues et celle qui entraîne la plus grande dépendance, bien plus encore que toutes les potions ou les herbes de l'Innommable, car le Chaos à l'état pur promet la prolongation de la vie, la puissance personnelle et la domination sur les autres… Il satisfait toutes les plus viles aspirations humaines, sans exception. Nombreux sont ceux qui croient parvenir un jour à une forme de divinité en suppliant leurs sombres maîtres de leur accorder mutation après mutation et une infime minorité d'entre eux y parvient peut-être. Cependant, pour la majorité de ceux qui s'efforcent d'accomplir un tel destin, la souillure du Chaos submergera un jour non seulement leur volonté consciente mais également leur corps lui-même, les transformant en ces masses informes, boursouflées, bafouillantes, que l'on nomme Rejetons du Chaos. Non seulement n'ont-ils plus aucun aspect d'humanité mais on ne peut même plus supposer qu'ils aient pu être humains un jour, contrairement à la plupart des autres mutants ou des hommes-bêtes. »

— Vorster Pike, répurgateur

Parmi les mutants qui continuent à vivre une vie normale dans le Vieux Monde, en dissimulant leur véritable nature à leurs amis et à leurs familles comme à leurs voisins, il en est beaucoup qui sont horrifiés par ce qu'ils sont ou par ce qu'ils sont devenus. Ils font souvent énormément d'efforts pour vivre normalement, rejetant la souillure du Chaos, convaincus qu'ils sont normaux sous tous les rapports excepté celui de leur unique particularité physique. D'autres, en revanche, sont enchantés de leur nouveau statut de mutant et recherchent les cultes du Chaos pour se joindre à eux et travailler à corrompre l'Empire de l'intérieur. On ne connaît pas le nombre de mutants qui existent au sein des cercles des nobles les plus importants, des dirigeants des guildes et des grandes maisons marchandes et même des prêtres des Dieux officiels, mais il ne serait pas surprenant de retrouver des membres dévoyés de cultes du Chaos jusque dans les plus hautes sphères du pouvoir impérial.

Les minotaures

Aux dires des intéressés

« Vous devez vous souvenir que ce n'est pas moi qui ai choisi cela. Je n'aurais jamais choisi une chose pareille. Ce n'est pas de ma faute si j'ai des sabots fendus au lieu de pieds et ça n'a pas fait de moi une mauvaise personne. C'est de votre faute, à vous et à vos semblables ; c'est vous qui avez fait de moi une mauvaise personne. Vous avez peur de tout ce qui est différent. Les habitants de mon propre village ont eu peur de moi lorsqu'ils ont découvert la vérité, ils m'ont appelé ordure du Chaos, ils m'ont chassé du village avec des torches et des fourches, vrai de vrai. Bien. Je ne suis pas du genre à me disputer avec mes anciens voisins, particulièrement lorsque je suis en infériorité à cinquante contre un. Puisqu'ils pensaient que j'étais une espèce de bête du Chaos, eh bien, j'ai pensé que ce ne serait que justice si je me montrais à la hauteur de leurs craintes. Je me suis enfui dans les bois et là j'ai retrouvé d'autres mutants, d'autres personnes de mon espèce. Nous avons essentiellement vécu de charognes et de maraudages, jusqu'à ce que nous finissions par nous retrouver face aux hommes-bêtes. Oui, c'est vrai qu'ils ont tué presque tous mes compagnons mais ils m'ont accepté dans leur bande lorsqu'ils ont vu que j'étais en partie bête moi-même et aussi comme j'avais bien combattu. C'est à ce moment-là que j'ai dû prendre la décision. Je me suis vite rendu compte que je ne me ferais jamais un nom parmi eux simplement à cause de ce que j'étais ; le manque de cornes m'a rapidement fait perdre les illusions que j'avais pu entretenir à ce sujet. Alors j'ai trouvé la meilleure façon de me rendre utile pour eux, de m'assurer que je ne finirai pas sur une broche moi aussi : je les ai conduits au village et je leur ai dit ce qu'il y avait comme défenses et comme butin. Il m'a paru convenable de retourner ma veste. On m'avait très clairement fait comprendre que je n'étais plus le bienvenu, après tout, et ces gens, qu'étaient-ils pour moi ? Rien. Rien de plus que de la viande savoureuse et un bon butin. Oui, c'est bien ça, j'ai mangé mes propres voisins une fois le combat terminé, enfin des morceaux en tout cas… L'épaule de Bov le boucher était particulièrement savoureuse, grasse et succulente. Oui, je suis un monstre. Un monstre que vous avez créé. Vous et vos semblables. »

— Karl Schulman, mutant,
ancien maître d'école du village de Dannenberg

« Chaos fort. Gors forts. Humains, elfes, nains ; faibles, faibles, faibles. Nous gagner. Nous combattre, nous tuer, un jour nous gagner. Un jour bientôt. Toi, si toi veinard, nous manger toi, transformer toi en partie de nous, faire toi meilleur que maintenant. Toi voir ce bras ? Fort. Plus fort que toi, plus fort que n'importe qui, plus fort que vous tous. Avant, bras faible, comme toi. Je mange beaucoup gens comme toi, maintenant fort, fort, fort. »

— Karzog, conducteur de char bestigor,
membre de la horde de Gorthor

« Oui, nous ressemblons à des bêtes. Oui, nous sommes sauvages. Mais ça ne nous rend pas stupides. C'est une chose qui surprend souvent les humains. Invariablement, c'est la dernière surprise qu'ils éprouvent. »

— Seigneur des Bêtes Grakkle,
traduit de la langue bestiale par Keldar Bouche de Chen

« Grrrraaaaawwwwwrrrrrr ! »

— Un homme-bête non identifié

Croyances populaires

« Aimeriez-vous entendre l'histoire du jour où le Seigneur Sigmar me sauva la vie ? C'était il y a bien des années, alors que je n'étais encore qu'un jeune garçon. J'étais beaucoup plus aventureux en ce temps-là, enclin à me laisser entraîner à faire toutes sortes de sottises. Ma mère était sans arrêt après moi pour m'empêcher d'aller vagabonder dans la forêt, elle me répétait que des quantités de monstres terrifiants y rôdaient. Je n'avais pas peur car les Chevaliers Panthères avaient établi une petite forteresse près de chez nous et j'étais convaincu qu'aucune bête ne serait assez stupide pour s'en approcher. Comme je l'ai dit, j'étais très jeune. Je devenais de plus en plus audacieux dans mes explorations, alors que je me risquais de plus en plus loin dans les recoins de la forêt. Or les forêts peuvent être fort obscures et dans les plus anciennes, qui sont envahies par la végétation, il peut faire noir comme dans un four même en plein midi. Il se trouve qu'un jour, je m'aventurai trop loin et je me perdis ; j'étais incapable de retrouver mon chemin dans cette semi-obscurité. Je marchai au hasard pendant des heures, de plus en plus effrayé, jusqu'à ce que je tombe sur un sentier semé de pierres. Au moins pensais-je que c'était des pierres. Au bout d'un certain temps, j'arrivai dans une clairière mieux éclairée et je découvris que le sentier sur lequel je marchais était en réalité jonché d'ossements brisés. Devant moi s'élevait un roc noir et massif, couvert de runes qui me blessèrent les yeux lorsque je les regardai. Ça et là, à la base du rocher, je vis des armures entassées et des armes rouillées. Je m'apprêtai à tourner les talons mais le craquement sourd d'un sabot se posant sur un os m'arrêta. Je me retournai et levai le visage, très haut, encore plus haut, vers la tête d'un taureau dont la silhouette imposante se dressait devant moi. Un minotaure, car c'en était un, m'observait de ses yeux noirs où je ne pouvais déceler la moindre émotion. Son corps était aussi musclé que celui d'un cheval de guerre. Il était couvert de tatouages et de cicatrices. Il serrait dans une main une hache dont la lame était aussi grande que moi. Il s'ébroua une fois et le souffle de ses naseaux faillit me renverser. Il leva un bras immense de son flanc et je fis de mon mieux pour me préparer à mourir. Lorsque le coup ne vint pas, je rouvris lentement les yeux. Le minotaure me montrait du doigt une voûte de branchages que je n'avais pas vue. Il parla alors, d'une voix profonde comme un puits et étrangement mélodieuse. « Par là, petit. Reviens quand tu auras plus de viande sur les os. Tu feras un adversaire plus digne de moi et un meilleur repas. » Je filai sans me retourner et c'est sûrement par la grâce de Sigmar que je fus sauvé ce jour-là. »

— Jonas, ménestrel itinérant

« Il est vrai que ce sont des bêtes féroces, mais vous aurez toujours l'avantage sur eux si vous conservez la tête froide. Leur hache est rapide, mais leur esprit est lent et on les trompe facilement. Vous pouvez utiliser leur immense soif de sang contre eux en les attirant dans des pièges et des embuscades. Mais soyez tout de même prudents. Pour dix minotaures que vous rencontrerez, vous en trouverez un qui sera différent des autres, un qui sera le favori des Puissances de la Corruption. Ceux-ci disposent parfois de pouvoirs ignobles ou mystérieux auxquels il vous faudra résister. Pourtant, ne désespérez pas. Au bout du compte, contaminés par le Chaos ou non, ce ne sont que des bêtes. »

—Ruprecht Tore, répurgateur

« Le minotaure poussa un mugissement en chargeant tout droit vers le centre de notre escouade, indifférent aux lances que nous avions justement disposées pour parer une telle éventualité. Il les fracassa en passant au travers, sans prêter attention aux pointes qui lui déchiraient les chairs, tant il était impatient d'en venir aux mains avec nous. D'un seul balancement de l'une de ses haches jumelles, il fendit mon ami Eli en deux de l'épaule à l'entrejambe, puis il fit sauter la tête d'Alric de sa deuxième hache. Nous lui tranchâmes les jarrets, mais il continua à se battre en blasphémant dans son sombre langage, jusqu'à ce que Morlen lui loge deux carreaux dans la nuque. C'est seulement là qu'il s'effondra enfin, tombant sur le sol dans un bruit sourd. En moins d'une minute, un seul minotaure avait tué trois hommes et en avait blessé quatre de façon irrémédiable. »

— Stemahr Holst, soldat de l'Empire

De l'avis des érudits

« Ch'ai fu des tas de choses mauvaises à la guerre, mais c'est comme ça que tourne le monde, yah ? Le fort attaque le faible et le faible doit devenir astucieux ou mourir. Mais la bataille du champ de glace de Drergen Mort ne ressemblait à aucune où ch'ai combattu. Che faisais partie d'un grand groupe d'attaque et nous étions partis essayer nos lames contre les Gharhars, qui font partie de nos ennemis traditionnels. Cela faisait longtemps, cependant, et les Gharhars afaient changé. Che crois qu'ils afaient donné trop d'eux-mêmes aux Dieux. Leurs champions afaient tous les signes du garou et leurs rangs étaient garnis de yacks des tempêtes. Fous les appelez minotaures, yah ? Ils ont chargé, mugissants et grondants, mais les fiers enfants du nord ne fuient pas facilement et nous afons tenu bon. Ce fut un grand bain de sang ce chour-là ! La glace était transformée en chelée rouge sur plus d'une lieue. Les yacks des tempêtes sont defenus fous à cause de ça, ils hurlaient, le museau vers le ciel. Quelques-uns ont laissé tomber leurs haches et sauté sur mes compagnons, arraché les membres et les têtes avec les dents. On les a découpés comme il faut, on les a étripés et ils ne foulaient pas s'arrêter de manger le sang fersé. Y'a plus rien dans leurs têtes quand le sang leur chante sa litanie, rien que le désir de mutiler et de manger. Plusieurs de mes cousins et un de mes frères, il est mort comme ça. Mort en hurlant. C'était pas une bonne mort. »

— Holger Algersson, mercenaire norse

Les minotaures sont souvent les gardiens des autels du Chaos et des tombes des champions morts au champ d'honneur. Ils empilent tous les trophées pris aux ennemis qu'ils ont vaincus, y compris les armes et les crânes, en énormes monticules qui peuvent finir par masquer le site qu'ils gardent en réalité. On ignore pourquoi les dieux du Chaos leur accordent tant de considération et pourquoi ils les distinguent en leur confiant de telles tâches.

« Il y avait là un symbole que mes yeux ne pouvaient, ne voulaient discerner. Il se tordait juste au-delà de mon champ de perception, essayant de déborder de l'endroit où il avait été gravé dans le roc et cependant, vu sous un autre angle, il était parfaitement immobile. Le gardien du symbole, son défenseur et son esclave, était un homme-taureau, un minotaure, dévoué à empêcher ceux qui en étaient indignes de passer le seuil. Pourquoi l'avait-on désigné pour cette charge, je ne peux le dire. Sa ferveur, peut-être. Toutefois, il me parut approprié que l'on ait choisi un minotaure pour garder l'entrée de ce labyrinthe car, quelque part dans les tréfonds de ma pensée, ou peut-être ne l'avais-je pas encore appris, je savais qu'il existait un lien entre les deux. Quoi qu'il en soit, il laissa ma forme désincarnée passer près de lui sans opposition mais seulement après avoir reniflé l'air dans mon sillage sans y détecter le fumet du sang. »

— Liber Malefic, le livre des Prédictions du Chaos, par Marius Hollséher

Tous les minotaures ne sont pas destinés à une vie de sentinelle. Les plus remarquables d'entre eux attirent l'attention des Puissances du Chaos. Ils font l'objet de leur faveur, tout comme les Champions humains du Chaos, ils sont exaltés aux yeux de leurs congénères et reçoivent l'une des Grandes Marques du Chaos. Ces minotaures sont appelés Taureaux du Destin et ils sont extrêmement dangereux. Ceux qui ont obtenu la faveur de l'une des Puissances de la Corruption possèdent généralement des caractéristiques appréciées par leur dieu ou des capacités qui s'accordent avec son domaine d'influence. Ainsi, les Taureaux du Destin de Khorne ont-ils souvent une fourrure rouge sang, tandis que les Taureaux Tzaan de Tzeentch sont en réalité des sorciers expérimentés. Les Taureaux du Destin sortent souvent du rang pour se retrouver à la tête d'armées entières d'adorateurs du Chaos, composées de bêtes, d'humains et de démons.

Aux dires des intéressés

« Nous est forts. Forts comme les montagnes. Forts comme la marée. Les Grands Dieux savent cela, ils aiment notre force alors ils nous mettent dans des lieux spéciaux. Des lieux saints. Là les proies viennent à nous. Souvent, proies pas dignes de nous mais le goût est bon. Les petits nous appellent pour faire la guerre pour eux et parfois nous la faisons. Mais ils ont peur de nous, aussi, et cela est bon. Ils ont raison d'avoir peur. Leur sang sent bon aussi. »

— Kartush, minotaure

« Je l'entends sans arrêt. Le doux, l'exquis chant du sang. Maintes fois je dois utiliser les dons de Tchar qui brûlent la viande, alors ça gâche un peu le goût. Mais il y en a toujours plus. Le festin n'a pas de fin. »

— Liljog, Taureau Tzaan

Les dragons-ogres

Croyances populaires

« Ça s'est passé pendant l'hiver qui a été si mauvais, il y a sept ans à peu près. J'étais monté près de la crête du Sérac Fendu, à la recherche d'un regroupement de nids de griffons que je savais pouvoir trouver dans le secteur lorsqu'une tempête terrible m'a obligé à me mettre à l'abri dans une grotte. Vrai, c'était une de ces superbes tempêtes, si vous voyez ce que je veux dire. Le Bord du Monde en était secoué jusqu'à la racine et j'ai bien cru que j'allais devenir sourd à cause des échos qui résonnaient dans la grotte. Même avec les mains pressées sur les oreilles, je les entendais encore. J'étais recroquevillé sur le sol à espérer que ça allait se finir bientôt et soudain j'ai entendu un son très différent, tout près celui-là. Une sorte de reniflement. J'ai senti mes cheveux se dresser sur ma nuque et je me suis dit que j'avais choisi l'antre d'un ours. Mais c'était pas un ours. Quand j'ai regardé derrière moi dans l'obscurité, j'ai vu deux yeux lumineux s'allumer comme des lampes et regarder autour d'eux. Dans la lumière des éclairs, j'ai vu des pattes couvertes d'écailles gratter le rocher quand la chose s'est levée. Elle est passée sans même prendre la peine de me regarder. La dernière fois que je l'ai vue, elle grimpait tout droit le long d'une falaise. J'en ai vu d'autres comme elle, qui l'attendaient au sommet d'une montagne. Leurs silhouettes jetaient des ombres énormes sur le flanc des montagnes tandis qu'elles se battaient au milieu des éclairs. Je ne suis jamais retourné au Sérac Fendu depuis. »

— Barthelm Vander, chasseur



« Écoutez bien mon histoire et vous apprendrez peut-être pourquoi je juge que, plus que toute autre chose, la connaissance donne le pouvoir. Il y a bien des années, du temps où je n'étais rien de plus qu'un compagnon sorcier fraîchement diplômé, il y eut une terrible incursion du Chaos venue du nord. Une série de hordes guerrières se déplaçant rapidement prenaient ville après ville et rendaient tout voyage pratiquement impossible. L'Empereur appela tous les volontaires à lutter contre les brigands et demanda tout particulièrement aux membres des collèges de magie de se joindre à cette croisade. Je m'engageai dans une bande de joyeux drilles, chacun d'entre nous étant impatient de faire ses preuves et de faire honneur à son ordre. Parmi mes compagnons se trouvait le troisième fils d'une famille noble, un arrogant personnage nommé Ulamar von Carroburg, de l'Ordre Céleste. Ulamar ne se priva pas de nous snober tous, déclarant que les étoiles lui avaient prédit qu'il jouerait un rôle absolument prépondérant dans notre combat à venir, ce qui finit par se révéler affreusement exact. Au début, nous combattîmes lors d'un certain nombre de petites escarmouches, où nous nous comportâmes très bien, jusqu'au jour où notre général réussit à amener l'ennemi à découvert dans une plaine et où nous découvrîmes que nous avions affaire à bien plus que de simples pillards. Une troupe de chevaliers du Chaos en armure se tenait là, encadrant d'innombrables hommes-bêtes, et sur le côté il y avait un groupe de ces êtres légendaires que l'on appelle dragons-ogres. Ceux qui ont plus de goût que moi pour le combat pourraient vous en dire plus sur cette terrible bataille. Je me souviens surtout d'une effroyable affaire à laquelle mon seul désir était de survivre. Au plus fort de la mêlée, les dragons-ogres enfoncèrent la ligne des gardes du corps du général Kromach et Ulamar tenta de les arrêter en déchaînant sur eux les éclairs des cieux, faisant ainsi la preuve qu'il ne s'était jamais donné la peine d'étudier notre adversaire. Les dragons-ogres se nourrissent exclusivement d'éclairs. Ils furent saisis de folie furieuse lorsque l'énergie déchaînée par le sort d'Ulamar leur fouetta le sang. Ils massacrèrent le général, tous ses hommes et Ulamar en moins de temps qu'il ne m'a fallu pour le dire. À l'évidence, j'ai tout juste réussi à survivre à cette bataille. Consacrez-vous à vos études et réfléchissez avant d'agir, mes enfants, ou bien vous ne vivrez jamais assez longtemps pour raconter de semblables histoires. »

— Aponymous Rone, maître sorcier du collège Lumineux

« Il n'y a rien de subtil dans la menace que représentent les dragons-ogres. Vous entendrez probablement parler de leur arrivée des jours, ou même parfois des semaines, avant qu'ils ne vous atteignent. Ils ne se fatiguent jamais à dissimuler leurs mouvements ; je pense qu'ils y mettent un point d'honneur. Nous sommes tous des êtres inférieurs à leurs yeux, pourquoi s'abaisseraient-ils à se cacher de nous ? Dans toute armée du Chaos, la présence de dragons-ogres est un sinistre présage car c'est un signe de l'importance que les forces du

Chaos accordent à l'entreprise. Elles n'engageront pas ces antiques créatures dans un de leurs projets si elles n'estiment pas qu'il y a gros à gagner, bien que, comme d'habitude, il puisse être difficile de comprendre ce qu'elles considèrent comme important du fait que les adorateurs du Chaos ne raisonnent pas comme des hommes sains d'esprit. En ce qui concerne l'affrontement avec ces féroces créatures, voyez-le comme s'il s'agissait de combattre un chevalier en armure complète qui aurait plusieurs milliers d'années d'expérience. Inquiétant ? Peut-être. Néanmoins, ils saignent, si on peut appeler sang l'humeur noirâtre qui coule dans leurs veines. Et ce qui saigne peut mourir. »

— Comte Matthias Ostermark

De l'avis des érudits

« De tous les êtres de ce monde, ce sont les plus anciens, plus vieux encore que les puissants dragons. Le premier de leur espèce à avoir vu le jour fut Krakanrok le Noir, qui se leva d'un marécage primordial plus de mille ans avant que les Anciens Slanns découvrent notre dimension. Je n'ai pas eu l'honneur de le rencontrer, mais je sais de source sûre que chacune de ses griffes antérieures fait la taille d'un destrier de guerre et que lorsqu'il prend une profonde inspiration tous les êtres qui se trouvent dans un rayon de cent pas autour de lui tombent inconscients par manque d'air, alors que celui-ci est aspiré dans ses poumons titanesques. Il n'y a eu aucune naissance de shartak depuis le petit matin où ils ont réussi à négocier leur « immortalité » auprès des dieux. Les éclairs qui alimentent leurs corps les ont également rendus stériles. Connaissant mon Seigneur aussi bien que tout mortel le peut, je soupçonne qu'il a décidé de leur faire une grandiose plaisanterie, en les obligeant à troquer un genre de longévité contre un autre, mais je m'écarte du sujet. Ce qu'il est important de retenir, c'est qu'ils sont d'une antiquité qui dépasse tout entendement humain et que leur sagesse est immense. Tandis qu'ils rêvent au long des âges sans fin, leurs esprits vagabondent et ils en apprennent beaucoup sur le monde. Lorsqu'ils se lèvent finalement à l'appel du tonnerre, ils sont très souvent étonnamment bien informés des affaires courantes avant même qu'on leur en parle. Mon quatrième précepteur, un être que je respecte plus que tous les autres excepté un, était un shaggoth nommé Tirsoknaia. Il m'a appris que les représentants de son peuple considèrent leurs rêves comme leur réalité et regardent les brèves années où ils sont obligés de rester éveillés comme leurs rêves. Ils peuvent commettre des actes atroces et des prouesses légendaires sans la moindre hésitation lorsqu'ils sont dans notre monde, car ils jugent que nous ne sommes tous que des créations de leur imagination. »

— Dr Athren Abolas, instigateur du Changement

La croissance des dragons-ogres ne s'arrête jamais au fur et à mesure qu'ils vieillissent. En conséquence, les plus âgés sont véritablement immenses. Ces êtres colossaux sont appelés shaggoths et quelques-uns d'entre eux ont mené des armées contre l'Empire. Comme les autres champions du Chaos, ils portent parfois l'une des Marques du Chaos. Tous les dragons-ogres ont juré allégeance aux sombres puissances, mais ils sont farouchement indépendants et n'apprécient guère qu'on fasse appel à eux trop souvent.

Aux dires des intéressés

« Nous voici au tournant d'un nouvel âge et, une fois encore, le sort du monde est en jeu. Une fois encore, mes frères doivent combattre et mourir pour une cause qui nous importe peu. Nous avons pris notre décision il y a très longtemps et nous ne pouvons rien y changer. Mais ces longues années m'ont usé, comme la marée ronge la grève, et parfois je me sens fatigué de cette bataille sans fin. Qui plus est, je me demande maintenant si la décision fut véritablement la nôtre. J'en ai assez vu pour savoir à quel point l'Architecte du Destin peut être manipulateur. Je suppose que ça n'a pas d'importance. En vérité, les seuls instants où je me sens vraiment vivant sont ceux où je me trouve face à un adversaire capable de me tuer. »

— Enrinsorga, dragon-ogre shaggoth

« Vous avez acquis de nouveaux jouets depuis la dernière fois où j'ai arpenté ce monde. De nouvelles machines porteuses de mort. Comme vous êtes merveilleusement inventifs, vous autres humains. Mais maintenant, laissez-moi vous faire la démonstration d'un bon vieux massacre à l'ancienne et nous jugerons entre les deux. »

— Brozak, dragon-ogre

Les nains du Chaos

Croyances populaires

« Ils veulent transformer le monde en un lieu de ténèbres enfumées où l'espoir et la gaieté seront des crimes punis d'esclavage immédiat et de lente torture. Ils sont consumés d'une cupidité sans bornes que ni le temps ni la richesse ne peuvent apaiser. Ils ont blasphémé en se détournant des dieux ancestraux et en pratiquant la magie. La magie, je vous dis ! Ils sont notre plus grande honte et nous nous occuperons d'eux, lorsque le temps sera venu. »

— Cranneg Enlagsson, nain, gardien des traditions

« Je ne connaissais pas les emblèmes de beaucoup de clans nains, mais j'ai tout de suite vu que les leurs ne ressemblaient à aucun autre. Des images déformées d'un taureau rouge piétinant les montagnes et des bannières imbibées de sang n'évoquaient pas les nains des clans que je connaissais. Le fait qu'ils étaient accompagnés de maigres peaux-vertes chevauchant des loups régla à peu près la question. Nous avons mis nos lignes en place et attendu la charge, mais à notre grande surprise il n'y en a pas eu. Nous avons attendu un moment en essayant de comprendre ce qui se passait exactement. Ils nous observaient, impassibles, leurs lignes silencieuses et immobiles. Finalement, un capitaine nous a donné l'ordre d'avancer et nous avons chargé au travers du champ. Lorsque nous sommes arrivés à mi-distance, le pilonnage a commencé. Ils avaient réglé les paramètres de leurs portées de tir sur l'intégralité du champ avant la bataille. Leurs canons étaient d'une puissance phénoménale. Leurs obus faisaient trembler la terre avec une telle violence qu'elle ondulait comme de l'eau. De nombreux chevaux sont tombés et se sont cassé les jambes. Quant aux Kislevites et à mes compagnons mercenaires, ce fut une boucherie. Je n'ai pu survivre que parce que l'unité avec laquelle je me trouvais a fait volte-face rapidement, en pleine déroute. Plus tard, j'ai appris qu'ils avaient emmené ceux qu'ils n'avaient pas tués, couverts de chaînes, Sigmar seul sait où. J'ai quitté Kislev peu après, avec un goût de cendres dans la bouche. »

— Ernst Wolfenburg, mercenaire



« Les nains aimeraient vous faire croire qu'ils sont immunisés contre la souillure du Chaos, mais il n'en est rien. Il est vrai que leur robustes constitution leur permet de résister plus longtemps que les humains aux effets de la corruption et les mutants sont rares parmi eux. Toutefois, ceux qui tombent descendent vraiment très bas. Leurs mutants ont souvent une peau qui semble faite de métal ou de pierre. Un certain nombre d'entre eux ont une forme de centaure, comme les centigors qui font partie des hordes des hommes-bêtes, à part le fait que leur corps ressemble à celui de taureaux chétifs. Lorsque j'ai tenté de discuter de ceci avec des nains, en les assurant que mon seul souhait était de les aider à enrayer la contamination du Chaos au sein de leur peuple, leurs réactions ont été quelque peu… extrêmes. À plusieurs reprises, je me suis entendu dire que ma tête finirait par être séparée de mes épaules si je remettais le sujet sur le tapis. Ceci m'a amené à penser qu'il doit y en avoir plus à découvrir sur cette histoire. C'est vraiment dommage, leur nature taciturne les empêche de tirer parti de mon expérience. »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'Université de Nuln

De l'avis des érudits

Les nains du Chaos sont des cousins orientaux éloignés des nains des royaumes situés sur le pourtour de l'Empire. Il y a plusieurs milliers d'années, des explorateurs nains s'en allèrent des contreforts nord des montagnes du Bord du Monde pour partir en quête d'or et d'autres métaux précieux. Ils découvrirent une vaste plaine inhospitalière mais riche en minéraux, qu'ils nommèrent Zorn Uzkul, le Pays du Grand Crâne. Nombreux furent ceux qui, désespérés devant l'austérité de ce royaume, retournèrent vers les royaumes du sud, alors que quelques autres, plus hardis ou peut-être plus avides, persévérèrent et traversèrent la chaîne des Montagnes des Larmes. Lorsque les Royaumes du Chaos déferlèrent du nord, les autres clans des nains pensèrent que leurs cousins étaient morts, mais les nains ne meurent pas facilement et ils ne se soumettent pas non plus aisément au Chaos. Ils ne tombèrent pas, mais ils furent irrémédiablement modifiés par leur exposition à la souillure.

« Représentez-vous tout ce qui est admirable chez les nains ; leur grande habileté guerrière, leur volonté de fer, le sérieux avec lequel ils se concentrent sur la perfection de leurs métiers et leur inébranlable détermination à survivre et à atteindre leurs buts. Prenez maintenant tous ces traits de caractère et tremblez en les imaginant employés au service du Chaos. Voilà toute l'horreur de l'armée des nains du Chaos. Ce sont des nains, mais dénaturés en une ignoble parodie des nobles guerriers qui se sont tenus aux côtés de l'Empire depuis si longtemps et de façon si vaillante. Ils ont étreint les sombres puissances, ils ont de leur plein gré approfondi les secrets de la magie la plus infâme et ils ont perdu beaucoup de ce qu'ils étaient autrefois par la même occasion. Quant à ce qu'ils ont gagné, qui peut le dire ? La connaissance, peut-être, mais il existe beaucoup de choses qu'il vaut mieux ignorer. »

— Eckhard, érudit de Nuln, conduit sur le bûcher pour hérésie

Pour survivre aux Royaumes du Chaos, les nains du Chaos se tournèrent vers le maléfique dieu taureau Hashut, qu'ils nomment le Père des Ténèbres. Hashut leur dispensa ses « bénédictions » et pour la première fois des individus capables d'utiliser la magie apparurent parmi les nains. Actuellement, ce sont les sorciers nains du Chaos qui gouvernent le reste de leur peuple avec une autorité absolue car, s'ils sont de puissants magiciens, ils sont aussi les prêtres de Hashut. Ce sont des êtres étranges et torturés, d'une grande habileté lorsqu'il s'agit de faire fusionner la magie avec leurs ingénieuses mécaniques, mais ils sont maudits. Les nains n'ont jamais été destinés à manipuler la magie du Chaos et le prix qu'ils doivent payer est la malédiction des pierres. Chaque sorcier nain du Chaos se transformera un jour, lentement et inévitablement, en une immobile statue de pierre. La transformation commence par leurs pieds, qui deviennent gris et inutiles, avant de se propager dans tout leur corps. Nombre d'entre eux utilisent leurs machineries

ensorcelées pour se construire un nouveau corps fonctionnant à la vapeur, mais ceci ne peut durer qu'un temps et ils finissent eux aussi par succomber à la malédiction. Leurs formes immobiles sont maintenant alignées le long de la route qui conduit vers le cœur de leur puissant empire, la tour de Zharr-Naggrund, cité du Feu et de l'Affliction. Cette tour est une terrifiante ziggourat d'obsidienne qui pulse constamment de la clameur lancinante du battement des marteaux et des hurlements des victimes que l'on sacrifie dans les chaudrons incandescents pour la plus grande gloire de Hashut. Elle est le fruit du labeur de générations d'esclaves et elle est entourée par de colossaux crassiers composés de pierres extraites des mines qui éventrent les terres environnantes et de scories des innombrables forges des nains du Chaos. Au sommet de la tour s'élève un vaste temple consacré à Hashut, sous la garde vigilante des féroces centaures-taureaux. Les centaures-taureaux sont issus de nains du Chaos qui ont muté dans un lointain passé, sans nul doute après le début de l'influence d'Hashut sur cette race. Dans sa partie inférieure, leur corps est celui d'un taureau, avec un buste de nain du Chaos à la musculature impressionnante, doté de crocs. Terrifiants et intrépides, ils ne prennent plaisir qu'à verser le sang et à glorifier le Père des Ténèbres.

Les nains du Chaos sont relativement peu nombreux, d'une arrogance infinie et d'un égoïsme absolu. Leurs besoins en esclaves sont immenses et perpétuels, du fait que leurs nombreuses entreprises exigent une grande quantité de travailleurs et que les bûchers sacrificiels d'Hashut ne refroidissent jamais. Toutes leurs interactions avec les autres races se résument soit à des raids visant à se procurer des esclaves, soit à des transactions commerciales dans le même but. Les nains du Chaos utilisent des hobgobelins pour compléter leurs rangs. C'est un curieux arrangement qui n'était pas leur idée au départ, mais ils s'y sont adaptés.

« D'où viennent-ils donc, ces cruels sauvages devant lesquels les autres orques se soumettent, frappés de terreur, ces « orques noirs » ? C'est une sinistre histoire qui conviendrait mieux aux longues soirées d'hiver, mais je vais vous la raconter en substance. Il y a fort longtemps, les féroces cousins chaotiques des nains eurent besoin d'une source constante de troupes fiables. Ils jugèrent que les races des peaux-vertes auxquelles ils avaient affaire à cette époque n'étaient pas du tout à la hauteur. Alors, à l'aide de leur sorcellerie et d'un programme de reproduction soigneusement élaboré, ils se mirent en devoir de créer une nouvelle lignée d'orques. Ils s'ingénièrent à les rendre plus forts, plus courageux et plus intelligents pour qu'ils puissent mieux exécuter la volonté des nains du Chaos. Ils réussirent bien au-delà de leurs attentes et de leurs désirs. Les orques noirs naquirent de leurs travaux et il ne leur fallut que quelques années après leur création pour commencer à fomenter rébellion après rébellion, en une suite ininterrompue. Au début, toutes leurs révoltes furent aisément écrasées car il n'y avait que peu d'orques noirs à la tête de hordes d'orques mineurs et de gobelins, mais le danger augmenta avec la multiplication des orques noirs. En fin de compte, ils s'en fallut de peu qu'ils ne prennent Zharr-Naggrund et ils auraient réussi s'ils n'avaient été trahis à la dernière minute par les hobgobelins. Ce que les hobgobelins ont fait exactement pour trahir leurs cousins n'a jamais été consigné de façon vérifiable et il existe de nombreuses versions de cette histoire. Je me contenterai de dire que les autres races des peaux-vertes semblent vouer une haine farouche aux hobgobelins et que les orques noirs furent finalement expulsés en masse de la cité du Feu et de l'Affliction pour ne jamais y revenir. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Aux dires des intéressés

« Où était Grimnir lorsque nos guerriers ont péri ? Où était Valaya lorsque nos enfants sont tombés malades ? Lorsque nous avons appelé à l'aide depuis les profondeurs où nous creusions, ce n'est pas Grungni qui nous a répondu, mais le puissant Hashut, qui nous a délivrés dans nos moments d'épreuve. Qui sont les vrais traîtres dans cette histoire ? Notre parentèle, qui nous a abandonnés à la folie et à la mort, ou bien nous, qui avons seulement cherché à survivre face aux forces du Chaos ? Un jour, le jugement viendra et ce seront les Fils du Père des Ténèbres qui remporteront la victoire et non pas la velléitaire progéniture des pathétiques Dieux Ancestraux. »

— Mordian Poing du Mâchefer, guerrier nain du Chaos

« Ce sont tous des imbéciles. Ils ne savent rien de nos grandes œuvres, de tout ce que nous avons accompli. Nos cousins ne progresseront jamais tant qu'ils continueront à se tourner vers un passé dénué de sens pour orienter leurs vies. Tous les empires nains de l'antiquité sont tombés, cela ne paraît-il pas être le signe manifeste de leur faiblesse ? Leur foi en la « tradition » sera l'instrument de leur chute. Grâce à mes canons, ma vapeur et ma magie, j'ai accompli des prouesses dont ils ne peuvent que rêver. Mon peuple est prêt pour les temps à venir, rangé au côté de ceux qui remporteront la victoire finale. Nous aurons des esclaves en abondance pour assister les forces du Chaos et cela est bon, car c'est le sang qui lubrifie les rouages des mécaniques sacrées d'Hashut. »

— Vikram Languéflammes, sorcier nain du Chaos

Les démons du Chaos

Croyances populaires

« Ils sont terrifiants et à juste titre. Tout ce qui est Chaos est terrifiant, même pour ceux dont la destinée est de faire face à cette menace, la plus redoutable de toutes celles qui mettent notre société en péril. Cependant, même les plus puissants des démons, les princes démons, sont instables lorsqu'ils se trouvent dans notre monde ; leur cœur surnaturel frémit du besoin désespéré de s'enfuir pour réintégrer le royaume infernal qui les a engendrés, de retourner dans le giron des Dieux Sombres. Combattez-les. Raccrochez-vous fermement à votre courage et dressez-vous contre eux, car leur désir de quitter notre monde est grand, mais il faudra les encourager en les aiguillonnant quelque peu. »

— Ruprecht Tore, répurgateur

« Votre seul espoir contre ceux-là, c'est de tenir bon, tous autant que vous êtes. Le problème, c'est que rien qu'à voir ces trucs-là, on a les boyaux qui se nouent et les genoux qui tremblotent. Mais si vous détalez, vous êtes morts ; dès qu'il aura fini de tuer vos camarades qui ne se sont pas enfuis. Vous devez tenir. Vous n'aurez une chance que si vous vous soutenez les uns les autres. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« J'avais jamais vu une telle boucherie. Mais c'est bon pour nous ; les gars de l'armée ont encore plus envie de compagnie lorsqu'ils ont vu tellement de morts. Et c'est quand votre armée a affronté des démons qu'on peut récolter le meilleur butin sur les cadavres, parc'qu'y en a tellement. Tant qu'c'est vos gars qui gagnent à la fin, bien sûr. C'est délicat. »

— Elke Rabe, cantinière,
affectée au train d'équipage de la Garde Impériale du Stirland

De l'avis des érudits

Les démons sont des entités venues d'un autre monde, créées ou asservies par les Dieux du Chaos et envoyées dans le Vieux Monde par ces puissances maléfiques pour y accomplir leurs œuvres impies. Ils peuvent être invoqués par des sorciers ou bien être offerts par les Dieux Sombres, comme laquais, aux plus dévoués de leurs adeptes. Comme les démons ne sont pas des créatures du Vieux Monde, ils ne peuvent y demeurer très longtemps et il est possible, pour un héros suffisamment puissant, de les renvoyer au séjour infernal d'où ils sont venus, quelle qu'en soit la nature.

« Poudre de mithril dans une huile de florenfer. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Il n'est rien qui personnifie mieux le danger mortel que représente le Chaos pour l'Empire. Si vous avez un jour l'infortune de vous trouver face à l'une des démonettes du Seigneur des Plaisirs, vous pourrez tout à fait comprendre, sinon excuser, la raison pour laquelle tant de citoyens, par ailleurs respectables, se laissent corrompre par les forces du Chaos. Nous avons tous nos désirs secrets et les démons savent comment faire surgir ces aspirations au grand jour : ceux du Gardien des Secrets jouent sur l'hédonisme et la luxure, ceux du Dieu du Sang promettent des prouesses martiales et la possibilité de se venger et ceux du Maître du Changement accordent la maîtrise de la sorcellerie. Le Père de la Corruption est un peu différent ; il attire les personnes qui ont vu les horreurs de la peste et qui préfèrent épouser sa cause plutôt que d'en souffrir eux-mêmes. La seule façon de résister au pouvoir corrupteur du Chaos est d'extirper nos désirs clandestins par tous les moyens à notre disposition ; vouer sa vie à l'ascétisme et à la contemplation ou la consacrer à faire la guerre au Chaos partout où on peut le trouver sont les deux meilleures méthodes. Si vous ne pouvez vous défaire de vos désirs secrets, si vous cédez aux sombres tentations de Ceux qui ne doivent pas être Nommés, soyez convaincus que nous vous trouverons et que nous éradiquerons votre corruption par nos méthodes personnelles. »

— Vorster Pike, répurgateur

« Les incendiaires peuvent être utilisés à de nombreuses tâches, par exemple réduire un orphelinat en cendres ou stimuler un peu des hommes-bêtes paresseux avec un petit feu de forêt. Mais il n'y a rien de plus élégant que les horreurs, car elles ne font pas que tuer ; elles peuvent transformer ce qui fut un jour de la chair ordinaire en nouvelles horreurs, ce qui nous permet d'augmenter nos rangs et de propager le Chaos véritable par monts et par vaux. »

— Drakar Neth Shyish, le Poing de Chen, également connu sous le nom de Drakar le Tourmenteur

Aux dires des intéressés

« Colle-les-rats, typhon-hideux, tue-bière-cule-ose, hale-haine-kiiiipu !
Peste noire, peste blanche, pestes brunes z'et rouge sang !
Chant-cremou, dêêêê-bile, fièvre-à-f'tueuse, sue-purin !
Nœud-maux-nie, hue-beau-niqueue, pue'ne-maux-nie, hue-boooniiik !
Plaies'kicoull, plaies'kisuinte, plaies'pourrrrites, plaies'kibââââàv !
Enfle-yzé-meuh, colle-lit-queue, sal' bouchon d'cire-humaine dans l'oreill !
Caquesangue lustrienn', malobide de Cathay, panariiisss de Tilée !
Nœud-maux-nie, hue-beau-niqueue, pue'ne-maux-nie, hue-boooniiik !
P'tite vérole, grand' variole, varicelle z'et syphilis !
Maladizélémentaires, pôv' malaiz'rue-dit-ment-air' !
Rhume vulgaire, influx-en-dzaa, urtikair', maladiparasitaires !
Nœud-maux-nie, hue-beau-niqueue, pue'ne-maux-nie, hue-boooniiik ! »

— DoigtVéreux, portepeste

« Que sommes-nous ? Vos érudits prétendent que nous n'existons que pour vous tenter, pourtant, d'une façon très concrète, nous sommes vous. Nous sommes vos propres désirs, vos propres peurs, vos propres ambitions et vos fureurs, qui ont pris forme (sinon chair). Comment pouvez-vous nous combattre ? Simplement en combattant votre propre humanité et pourquoi voudriez-vous faire une chose pareille ? Vous combattriez la vie elle-même. Car qu'est-ce que le Chaos, sinon la vie ? »

— Tzaal, horreur, dans un instant de lucidité momentanée

« Viens à moi. Viens à moi ! Tu sais bien que c'est ce que tu as toujours désiré. Toute ta vie tu as rêvé de moi, désespérément, jusqu'à maintenant … Réveille-toi ! Réveille-toi et viens à moi, car ta récompense t'attend dans mes bras… »

— Leshtrigell, démonette

« Du sang pour le Dieu du Sang ! »

— Felkane, sanguinaire





Les peaux Vertes

Du plus puissant orque au plus misérable des snotlings, les peaux-vertes ne vivent que pour la guerre. Toutes les autres activités ne sont que préambules à la prochaine bataille. Quand un seigneur de guerre orque démontre une force et une ruse suffisantes, il rassemble autant de tribus que possible sous sa bannière avant de lancer un énorme Waaagh ! contre le reste du monde, évocation qui fait frémir le plus brave combattant de l'Empire, car les hordes des peaux-vertes sont intarissables.

Les orques

Croyances populaires

« Ils sont plus grands, plus robustes et plus effrayants que nous, mais nous sommes capables de les battre. Nous avons de nombreux avantages sur eux. Il faut juste savoir exploiter ces avantages et faire notre possible pour les empêcher de profiter des leurs. Nos avantages sont les suivants : les armes à feu, la qualité de nos armures et de nos armes, notre technique martiale et surtout, notre discipline. La discipline est primordiale. La plupart d'entre vous m'ont déjà entendu raconter la tactique qui avait permis au général Krugmeister de monter les hommes-bêtes les uns contre les autres. Eh bien, sachez que les orques sont encore plus enclins à ce genre de déboires que les hommes-bêtes. Non seulement il y a des conflits entre les différents chefs, mais également à tous les niveaux de la société orque et gobeline. Même si vous n'êtes qu'un groupe de trois, parti en exploration ou en repérage, et que vous rencontrez quatre orques, vous pouvez les battre, car il ne faudra pas grand-chose pour qu'ils commencent à se taper les uns sur les autres. Pour cela, les ruses les plus simples peuvent fonctionner. Il vous suffit de dire à l'un que son compère vient de faire un geste obscène dans son dos et, avant même que vous puissiez dire « qu'est-ce qui est vert et sanguinolent ? », ils seront déjà en train de s'assassiner mutuellement. Alors, pendant qu'ils se battent entre eux, vous aurez le choix entre courir pour aller chercher du renfort ou charger dans le tas pour tout découper. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« Cultivent pas la terre, fabriquent rien q'des massues et des fendoirs, et connaissent pas l'commerce. Tout c'qu'y savent faire, c'est tuer, piller et brûler. Voilà à quoi y servent. Faut qu'l'empereur il en envoie une armée pour tous les tuer, c'est c'que j'dis. »

— Le vieux Hob, paysan

« Ne le dites à personne, mais ils ne sont pas aussi mauvais qu'on veut bien nous le faire croire. Si les marchandises qui arrivent d'Arabie sont si chères, c'est parce que les marchands qui ont les caravanes doivent payer des droits de passage et des pots-de-vin aux chefs des peaux-vertes et pas parce qu'ils risquent leur vie à chaque mètre parcouru en pays orque. »

— Kastar Handlin, marchand ambulant

De l'avis des érudits

« Si quelques rares orques démontrent une maturité intellectuelle surprenante, certains chefs et chamans particulièrement cérébraux se rapprochant d'un humain moyen sans grande éducation, même ces spécimens font preuve d'un total manque de maturité émotionnelle. Tous les orques, y compris les plus futés, ne ressemblent à rien d'autre que des nourrissons humains à qui on aurait conféré ces énormes proportions par magie, ainsi qu'une terrible force et un arsenal d'armes barbares. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

La culture orque est fondée sur l'idée qu'il est bien, et même nécessaire, que les plus forts gouvernent et oppressent les plus faibles. Les orques les plus grands et forts jouissent d'un statut supérieur. Les orques peuvent d'ailleurs continuer à grandir alors qu'ils sont considérés comme adultes. Cette croissance ne s'arrête en fait que lorsque l'orque a atteint la place qui lui revient naturellement dans la hiérarchie, juste en dessous d'un orque encore plus imposant et robuste. Les orques vénèrent les dieux jumeaux, Gork et Mork, qui ne sont que des versions idéalisées de tout ce à quoi ils aspirent : des êtres forts, féroces et chanceux, dont on ne peut endiguer la progression. Les orques sauvages sont les seuls à ne pas feindre leur vénération, car la plupart des orques savent que prier Gork et Mork est un acte futile, ces derniers ne répondant pas aux prières des lâches. Et qui, à part les faibles, irait de toute façon quémander leur aide ?

« Belladone, doubler la dose par rapport à un combattant humain. Ne pas hésiter à forcer le dosage pour les orques les plus grands, si nécessaire. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin



Les orques ne vivent que pour le combat. Le niveau d'élaboration de leurs tactiques varie grandement selon l'individu qui les commande et l'efficacité avec laquelle le chef est capable de communiquer avec ses troupes. Les orques accèdent à l'autorité par la taille et la robustesse, sans être forcément plus intelligents que leurs congénères. Nombreux sont les chefs et seigneurs de guerre orques qui envoient leurs troupes au combat sans la moindre tactique, misant sur leur force et leur férocité naturelles pour remporter la prochaine victoire.

Ceci étant dit, les quelques chefs orques qui sont naturellement plus intelligents que les autres, ou qui ont simplement ce type de ruse qui leur permet d'observer les tactiques des autres races pour en tirer des enseignements, sont souvent ceux dont la tribu survit et prospère. C'est pourquoi il n'est pas exclu de voir à l'œuvre des stratégies de combat orques assez élaborées, selon lesquelles le chef de guerre utilise les diverses forces à disposition de manière optimale.

Ainsi, plutôt que d'envoyer les soldats à dos de sanglier dès que l'ennemi est en vue pour les voir se faire tailler en pièces par des adversaires en surnombre, le chef dépêchera ces cavaliers en périphérie du champ de bataille et leur intimera de fondre sur les flancs de l'ennemi ou dans son dos, quelques secondes après l'arrivée de la troupe principale sur les lignes avant.

Il n'en reste pas moins que les orques restent des orques, et que les plus grands adversaires du chef seront souvent la stupidité, la soif de sang et la mésentente régnant parmi ses troupes. C'est ce qui peut arriver si ceux les chevaucheurs de sanglier décident que la gloire du premier assaut doit leur revenir ou s'ils suivent le plan mais se perdent en route, ou encore, s'ils s'arrêtent pour mettre une correction à quelques guerriers orques rivaux… Alors, si l'on dit qu'aucun plan de bataille ne survit au contact de l'ennemi, on peut affirmer que pour les chefs orques, rares sont les plans qui survivent au contact de leurs propres troupes !

« Ils émergèrent des tunnels les plus sombres et profonds, fouissant et claquant, hurlant et fracassant. Nous apprîmes vite à ne plus tenter de négocier, si ce n'est au fil de la hache et au son des canons. Pendant des millénaires, nous les avons combattus et nombreux sont ceux qui pensent que nous allons bientôt perdre la bataille. Pourtant, nous avons un plan de guerre et un jour, nous reconquerrons nos forteresses ancestrales, sans quoi nous détruirons à la fois nos antiques demeures et les infâmes orques qui les polluent désormais. »

— Gialar Kunst, gardien du savoir nain

Aux dires des intéressés

« Les zoms, ça goûte comme les cochons et ça couine pareil. Les p'tits costauds sont moins tendres et plus résistants. Vaut mieux éviter, mais y savent aussi crier s't'arrives à les garder vivants pendant qu'y cuisent et y font l'affaire si t'as rien d'aut' à t'met' sous la dent. Les elfes aussi sont bizar', faut du temps pour aimer c'te viande. Moi j'aime bien, mais à p'tites doses. Par contre, les halflings… y'en a qui croient qu'y a rien à bouffer là-d'dans, mais y'a d'la tripe, et d'la bonne. »

— Flabgask, cuisinier du seigneur de guerre Grubnash

« Hey ! Snebber ! Qu'est-ce t'as à lorgner sur mon fendoir ? Quoi ? Viens-y regarder d'un peu pu' près, tiens. Qu'est-ce tu dis ? Ah ouais ? Tiens, mange ça ! »

— Gabber, orque

« On est forts et on craint rien. Le fort, y gagne, et y mange le faib'. Les gobs, ça peut servir comme esclaves ou pour prend' les boulets d'canon des zoms dans la tête, mais c'est mieux dans la marmite. Un jour on vous bouff'ra tous. Bientôt même. »

— Galnast, chef orque

Gobelins et gobelins de la nuit

Croyances populaires

« De petites pestes. Nos armées sauront les éradiquer facilement avant d'entreprendre la véritable lutte contre le Chaos. »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'université de Nuln

« Les gobelins de la nuit sont les pires, complètement imprévisibles. On s'habitue à l'incertitude de la guerre ; on sait que dès que le combat commence, les stratégies et les ordres vont de toute façon échouer et se désintégrer. Mais on s'habitue jamais vraiment aux fanatiques gobelins de la nuit ou aux squigs, qui se jettent la tête la première dans le champ de bataille. Ce qu'on devrait faire, c'est demander aux nains de nettoyer les cavernes de cette vermine. Si on pouvait tuer tous les gobelins de la nuit, on aurait un monde meilleur. »

— Stemahr Holst, soldat de l'Empire

« Y'a rien de plus cruel que trois gobelins en train de torturer un cerf blessé qui s'est pris la patte dans un de leurs sales pièges. J'ai rien contre les braconniers, vu que je pose moi-même des pièges, mais il faut vérifier régulièrement les collets pour faire souffrir la bête le moins possible. La meilleure méthode que j'ai trouvée cette fois-là, c'était de planter une flèche dans chaque gobelin et d'en garder une pour le cerf. J'aurais préféré m'occuper du cerf en premier, mais je voulais tuer les gobelins avant qu'ils voient que j'étais là. Je peux vous assurer que la venaison fut succulente cette nuit-là et en plus, j'ai eu droit à une prime pour les têtes des gobelins. »

— Fritz Bodger, forestier

« Ils ont piétiné tous mes plants, par pure diablerie. Je les trouve encore pires que les orques. À croire que se faire malmener à longueur de temps par les grosses peaux-vertes les a rendus encore plus hargneux. Je voulais me précipiter et leur montrer leurs errances avec mon bâton, mais ils étaient une douzaine et moi, seul, si bien que je suis resté caché dans ma grotte. »

— Karl Glogauer, ermite saint

De l'avis des érudits

« Leur comportement est universellement condamnable. Il n'est pas un gobelin qui laissera passer une occasion d'exprimer sa cruauté ou de commettre quelque violence gratuite. En revanche, dès qu'elle se trouve en présence d'un orque ou simplement d'un gobelin plus imposant, la même créature se montrera soudainement servile et flagorneuse, tel le chien sournois qui a peur du bâton de son maître. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

« Vertepeste, à réduire en bouillie avec de la sève de bouleau. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Les gobelins vivent en marge des autres races et prospèrent généralement dans l'ombre de leurs plus grands cousins à peau verte, les orques. Il s'agit le plus souvent d'une race perfide de voleurs minables et d'assassins vicieux. On les trouve à peu près n'importe où, même s'ils semblent préférer les milieux montagneux. Les gobelins de la nuit vivent dans les réseaux souterrains des profondeurs et montrent une aversion poussée pour la lumière du jour, qui les amène à se vêtir de capes et de capuchons sombres pour bloquer les rayons du soleil. En dehors de ce détail, les gobelins de la nuit sont très proches des gobelins ordinaires, quoique encore plus vicieux. Leur équipement et leurs techniques de combat diffèrent quelque peu, surtout en ce qui concerne les tristement célèbres fanatiques, experts surentraînés en matière de combat au filet et bergers de squigs redoutables.

« Gork et Mork z'ont fait les gobs pour qu'on leur botte le cul, qu'on les tue et qu'on les bouffe. C'est des riens. C'est des moins que rien. Même leur magie elle vaut rien. Servent qu'à prendre les flèches des zoms dans leur face. »

— Sheglak, grand chaman orque

Aux dires des intéressés

« Faut s'faire une place. Si t'es gob, les orques y vont t'tuer, et même les zot' gob y vont l'faire s'y z'ont pas peur de toi ou si t'sers à rien pour eux. Moi, chuis pas grand ptet, mais un orque y m'a tiré l'bras et moi, j'y ai fait exploser la tête, comme ça. Après, y z'avaient un peu peur de moi, hébé, et pis, y z'ont vu que j'pouvais servir. »

— Bozfag, chaman gobelin

« Les zoms y t'regardent et y rigolent. Les orques, pareil. Va voir s'y s'marrent toujours quand tu tripotes leurs tripes avec ton tranchoir. Hé, si t'es plus p'tit c'est bien qu'tu dois êt' plus malin, pas vrai ? »

— Gitsniker, chef gobelin

Les squigs

Croyances populaires

« La première fois qu'on voit un troupeau de squigs poussé sur le champ de bataille par ses bergers gobelins de la nuit, on ne sait pas trop s'il faut en rire ou se faire dessus. Ils bondissent de tous les côtés comme dans un numéro de cirque complètement fou, les gobelins de la nuit apportant leur propre contribution à cette ambiance de carnaval avec leurs cabrioles et leurs cris. Et puis, tout d'un coup, l'une de ces choses fend votre régiment comme un boulet de canon géant et vous comprenez que les rires ne sont pas la réponse adaptée. »

— Leonhard, mercenaire

« C'est étonnamment bon pour de la nourriture de gobelin de la nuit. On a eu droit à des squigs rôtis, une fois où on faisait des affaires avec les gobelins de la Lune Crochue. Ils étaient moelleux et goûteux à souhait, cumulant la saveur du jambon fumé à la légèreté d'un coquelet. Depuis ce jour, j'offre une prime aux soldats qui me ramènent des squigs frais, parce que je trouverai toujours des clients pour les acheter, sachant que bon nombre d'auberges des environs en servent à leur table. Non, je ne leur dis pas la vérité sur la marchandise, bien sûr que non… vous me prenez pour un idiot ou quoi ? »

— Kastar Handlin, marchand ambulant

« Sont rapides et vicieux. Vaut mieux pas se faire attraper par ces bestioles. Par contre, sont pas très durs à calmer : un coup bien placé suffit à les tuer. Mais faut être rapide, sinon, ils vous passent à côté et voilà qu'ils sont en train de batifoler sur le champ de bataille. »

— Alphonse, homme d'armes bretonnien

De l'avis des érudits

« Selon moi, il s'agit de créatures du Chaos. De simples champignons géants pourvus de crocs, qui détestent la lumière. Je ne vois pas d'autre explication à leur impressionnante variété de formes, de tailles et de couleurs. En général, ils viennent des cavernes sous les Montagnes du Bord du Monde, même si j'ai entendu des histoires sur des « squigs feuillus » qui rôderaient dans les ténèbres éternelles des plus anciennes forêts, ainsi que sur des « squigs cracheurs » qui pulluleraient dans les rivières qui descendent des montagnes. Mais ce sont les tribus des gobelins de la nuit qui nous présentent de nouvelles formes étranges de squigs à chacun de leurs raids. Il m'est avis qu'une grande réserve de malepierre repose au sein de leurs grottes et diffuse son influence maléfique persistante sur les champignons cavernicoles. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Les motivations des squigs semblent très rudimentaires. Jusqu'ici, on ne leur connaît réellement que deux comportements de base : dévorer tout ce qui est comestible dans le secteur, avant de se déplacer de manière plus ou moins aléatoire jusqu'à trouver quelque chose d'autre à manger, ou errer sans but.

« Arme classique des gobelins. Une grosse bouche bondissante qui mange tout ce sur quoi elle atterrit. Aucune subtilité, aucune innovation, aucune inventivité. Enfin, un carreau d'arbalète ou deux suffit à leur régler leur compte. »

— Gialar Kunst, gardien du savoir nain

Un certain nombre de variétés étranges de squigs ont été aperçues dans diverses contrées du Vieux Monde, même si ces créatures semblent toujours préférer les endroits les plus sombres. Les squigs semblent en général adaptés à l'environnement dans lequel ils ont grandi. Les humains qui ont la malchance de tomber sur ces monstres rencontrent habituellement l'une des races cavernicoles que gardent les gobelins de la nuit. Les squigs des cavernes se déplacent en se propulsant dans les airs avec leurs puissantes pattes, pour rebondir à nouveau dès qu'ils touchent le sol. Ils semblent être dotés d'une vue plutôt courte, probablement engendrée par leur élevage dans les ténèbres des réseaux souterrains.



Leur mode de déplacement ne semble pas avoir de cohérence, si ce n'est celle de sauter dans n'importe quelle direction, en espérant qu'ils atterriront à proximité de nourriture.

« Sève d'arbresol, enduite sur des chausse-trappes. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Y'a comme une symbio… une symbia… enfin un accord ent' nous quoi. Les squigs, y nous mangent des fois et nous, on les bouffe aussi. C'un peu comme avec les zoms quoi. Quoi ? Vous nous bouffez pas quand tu nous attrap' ? Ben, p'quoi ? »

— Figlak, chaman gobelin de la nuit

Les hobgobelins

Croyances populaires

« D'abord, ce sont les cris de guerre, hurlements suraigus et sifflements pénétrants, mêlés aux aboiements des loups qui portent par-dessus les crêtes. Ensuite, c'est l'odeur, ces immondes relents portés par les vents qui soufflent depuis leurs steppes du lointain orient. Une silhouette décharnée se dessine au sommet de la colline, montée sur un énorme loup. Arrêtée sur la crête, elle nous observe quelques instants. Puis elle porte un cor jusqu'à ses lèvres et produit une unique explosion sonore, avant de charger nos lignes avant sans la moindre hésitation. Sa monture n'a parcouru qu'une douzaine de foulées dans notre direction quand le reste des troupes déferle à l'horizon telle une gigantesque vague. Aussi loin que je regarde de chaque côté, je peux voir leur armée. Des centaines de hobgobelins sur des centaines de loups. Ils décochent plusieurs salves de flèches et leur habileté est telle que bon nombre d'entre elles atteignent leur cible, alors même qu'ils chevauchent à toute allure sur un terrain accidenté. J'ai affronté de nombreux ennemis, mais rarement aussi terribles que les troupes hobgobelines de Zhorag Khan. »

— Otmar Essel, guerrier kislevite

« Ma parole, c'pas des vraies p'vertes ces trucs-là ! La couleur, ça va et pis sont assez saligauds pour faire des gobs, mais c'est ben tout c'qui va chez eux. Y's'servent du poison ! Du poison j'te dis ! Comme ces sal'tés de zomrats ! Ces cochonneries, y s'faufilent partout et y vous met' deux coups d'couteau dans l'noir. Jamais un vrai combat 'vec ces hobs, j'te l'dis. Z'obéissent pas comme faut et y trichent aux dés. 'Fin, sont t'jours bons pour s'remplir le bide quand y'a rien d'aut' dans l'coin. »

— Chef de guerre Clangor Videtrippes

« De viles créatures à deux visages. Je méprise les hordes de peaux-vertes, mais au moins, il y a une certaine honnêteté dans leur sauvagerie. Elles sont comme elles sont et, s'il est vrai qu'il faudra bien les exterminer un jour ou l'autre, elles n'ont jamais commis le péché suprême qui consiste à rejoindre les sinistres puissances. Ce n'est pas le cas des hobgobelins, qui servent le Chaos de leur plein gré. Ils marchent sous la bannière maudite des armées de Zharr Naggrund, réduisant en esclavage les autres races, sous les ordres de leur impitoyables et pervers maîtres nains. Connaissez-vous quelque chose de moins naturel que des peaux-vertes au service de nains ?!? »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'université de Nuln

De l'avis des érudits

Les hobgobelins sont l'une des nombreuses races de peaux-vertes qui infestent le Vieux Monde. Ils se distinguent pourtant de leurs nombreux « cousins » et vivent bien séparés. Ils ne partent pas à la guerre aux côtés des gobelins, pas plus qu'ils ne se joignent aux grandes Waaaghs orques, même si l'on raconte qu'il leur arrive de saisir l'occasion de piller dans l'ombre des autres peaux-vertes quand les circonstances s'y prêtent. Les hobgobelins ont en réalité leur propre royaume dans les Grandes Steppes, à l'est des Montagnes du Bord du Monde, où règne tant bien que mal le légendaire Hobgobla Khan.

« Ah ! la loyauté caméléon des hobgobelins. De toutes les races vertes, ces derniers sont assurément les plus insaisissables. Les orques restent presque toujours prévisibles. Si vous connaissez la stratégie d'un orque, il y a de bonnes chances pour que vous les maîtrisiez toutes, si ce n'est celles des seigneurs de guerre qui finissent à la tête des hordes les plus importantes. Les gobelins et assimilés sont plus discrets et les tribus gobelines qui vénèrent la lune sont tout simplement maléfiques. Les hobgobelins, en revanche, croient dur comme fer que leur perception pratique des choses est la bonne, celle selon laquelle ceux qui ont le pouvoir ne peuvent le garder qu'en prouvant leur valeur de jour en jour. Les hobgobelins ne respectent que la force et la ruse, et ceux qui montrent ces deux qualités en abondance jouissent d'une autorité naturelle. Lorsque j'ai eu à diriger une escouade hobgobeline pour la première fois, j'ai flanqué par terre le premier qui m'a manqué de respect et tué son loup à mains nues. Les choses furent claires pour tous dès le départ et je n'ai plus eu aucun problème par la suite. Ceci dit, ils sont en constante recherche des faiblesses de ceux qui les entourent et quand ils les trouvent, ils n'ont de cesse de harceler les malheureux, jusqu'à ce que la cible de leurs tourments riposte ou meure. En aucun cas, on ne peut faire confiance à l'une de ces saletés biaiseuses, sauf pour ce qui est de toujours faire ce qui est dans leur intérêt, quelles que soient les circonstances. C'est pour ce comportement, et parce qu'ils restent une race perpétuellement rebelle, qu'il est plus dur de diriger les hordes hobgobelines des Grandes Steppes que de rationner un ogre. Je ne compte plus le nombre de fois où j'ai dû intervenir pour interrompre une querelle entre des hobgobelins et, disons, à peu près n'importe qui d'autre. Mon vieux second, Shoresh, dont je peux dire qu'il est ce qu'il y a de plus proche d'un ami que ce que la race peut produire, vu qu'il ne m'a pas poignardé quand il en a eu l'occasion, m'a raconté qu'il y avait eu de nombreux Hobgobla Khans au fil des ans. La plupart sont tombés au combat ou ont été victimes d'assassinats avec une régularité infaillible. Seul le célèbre Morcar Kahn le Rusé a réussi à mourir de vieillesse. Je dirais que c'est la vérité car Shoresh était ivre quand il m'a raconté ça, mais on ne sait jamais avec un Hob. Tous des salopards et des sournois. Pourquoi est-ce qu'ils s'entendent si bien avec nous autres mercenaires, hein ? »

— Sergent Uhler Carroburg, chien de guerre

Les hobgobelins ont appris à maîtriser une grande variété de compétences inhabituelles dans le berceau des Grandes Steppes. Leur exposition à l'empire extrême-oriental du Cathay en a fait des combattants d'élite au corps à corps. Ils affectionnent tout particulièrement les couteaux jumeaux recourbés et les poisons à effet rapide.

« J'aime bien ces verdâtres-là. Ils sont… prometteurs. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Peu de temps après l'assimilation des forteresses naines du nord par les Royaumes du Chaos, des nains pervertis se sont déployés à l'est pour guerroyer contre les tribus hobgobelines les plus septentrionales. Alors que le sang avait abondamment coulé des deux côtés, un accord fut enfin convenu avec les nains corrompus, si bien que ces derniers ont désormais systématiquement des troupes d'avant-garde hobgobelines quand ils partent à la guerre. Mais cette histoire n'est qu'une version de la légende, celle que les hobgobelins racontent aux autres races. Il serait aussi possible de décrire leur double jeu et les trahisons commises avec les orques noirs, mais les hobgobelins prennent bien soin de taire cet aspect.

« Ils ont fait le bon choix au final. Les orques noirs ne les auraient jamais traités comme nous le faisons. D'après moi, il n'y a pas meilleure chair à canon. Ils ont d'ailleurs rempli ce rôle pour les canons apocalypses. C'est sans aucun doute leur vitesse qui les

caractérise. Pas la vitesse de leur esprit, assurément, mais celle de leurs montures. Nous avons l'habitude d'ajuster la portée de nos canons en fonction des déplacements de leurs lignes avant. S'ils subissent quelques pertes pendant les premiers tirs à distance, personne n'ira les pleurer. Mais on ne se fait aucune illusion. On les considère comme des plus remplaçables. Ils ont trahi les leurs et ils nous trahiront assurément. Certains de leurs khans les plus impudents sont allés jusqu'à nous annoncer qu'ils n'hésiteraient pas à fuir et à nous laisser à la merci de l'ennemi si jamais une bataille devait mal tourner. Tout cela me paraît être un arrangement plus qu'acceptable. Nous les abhorrons, ils nous détestent, mais nos deux peuples exècrent tous les autres au décuple. »

— Halgir Brassecendres, ingénieur nain du Chaos

Les hobgobelins semblent avoir résisté aux mutations normalement engendrées par l'exposition au Chaos. On raconte que leurs chamans sont capables d'assujettir les démons des vents qui déferlent depuis le nord. À l'inverse des autres peaux-vertes, les hobgobelins s'adonnent rarement à la guerre pour l'amour des batailles. Leur nature pragmatique s'applique à toute chose et l'Empire ne présente pour eux que peu d'intérêt, si ce n'est celui de n'importe quelle région susceptible de receler quelque butin ou peut-être d'apporter un peu de gloire personnelle, si bien qu'ils restent relativement rares à l'ouest du Vieux Monde.

Aux dires des intéressés

« Y'a rien d'mieux au monde que d'chasser su'l'dos d'un loup dressé à la dure. 'Vec leur vitesse et leur grâce, l'monde défile comme un rêve. Les proies qu'arrivent à s'bat' et qui crèvent dignement sont ben meilleures que celles qui couinent et qui souillent leurs braies, mais bon, j'me contente de c'que j'attrape. »

— Brodai, guerrier hobgobelin

« C'est vrai, certains d'entre nous s'expriment mieux que nos frustes cousins. Je dirais même que nous faisons la plupart des choses mieux que les autres, si ce n'est, peut-être, mourir en masse. Nous laissons cela aux gobelins et aux orques. Mes gars n'ont aucun désir particulier de tomber sur le champ de bataille, loin de nos chères steppes, à moins que le prix soit intéressant. Combien offrez-vous ? Il vous en coûtera davantage s'il faut que nous épargnions qui que ce soit. »

— Choknech, mercenaire hobgobelin

Trolls

Croyances populaires

« De viles créatures, toutes souillées par le Chaos de surcroît ! Brûlez-les ! Brûlez-les tous ! »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'université de Nuln

« C'est les trolls des rivières les pires. Si jamais ils se mettent dans un lac ou une rivière où vous pêchez, vous pouvez toujours courir pour les faire sortir, du moins pas tout seul. Ils sortent les gens de leurs barques et les entraînent au fond de l'eau. Pire que ça : ils mangent tout le poisson. Y'en a un qu'est venu dans mon lac, mais j'me suis occupée de lui. Ça a pas été facile. D'abord je l'ai maudit. Ça l'a affaibli un peu, pis j'ai rameuté tout le village et on a nettoyé le lac. On a dragué le fond de tous les cadavres et autres cochonneries, les gens ont arrêté d'y jeter leurs ordures et on a même débarrassé la surface de toutes les herbes et brindilles. Après quelques semaines, il a fini par descendre la rivière jusqu'au lac moins propre du village suivant. Si ça avait pas marché, il aurait fallu que j'lui mette un coup d'couteau. Tout l'monde a peur de mon couteau, même les trolls. »

— Petra Langenmesser, marchande de poisson locale

« Ils puent encore plus que le sergent Strauss après deux mois de route sans s'laver et sont presque aussi laids que lui. »

— Elke Rabe, cantinière, affectée au train d'équipage de la Garde Impériale du Stirland

« Vous savez comment on fait le charbon de bois, non ? Vous faites un bon gros feu en pleine forêt, que vous recouvrez de terre, pour qu'il couve pendant des jours sans s'enflammer. Après ça, vous enlevez la terre et vous obtenez du bon charbon de bois. Un jour, alors que j'étais dans les bois avec Whilelm le charbonnier, un troll a bondi derrière nous. Il a attrapé Wilhelm par le cou, sa main le serrant comme un joug d'acier. Je n'en menais pas large, mais je savais que les trolls étaient plus bêtes que moi. C'est alors que j'ai eu une idée. Espérant nous sauver tous les deux de cette situation, j'ai raconté au troll qu'il pourrait manger quelque chose de plus goûteux s'il voulait. J'avais entendu dire que les trolls étaient prêts à manger n'importe quoi, vous savez, alors je lui ai dit que la motte de terre dont on s'occupait était une créature qu'on élevait, une sorte de monstre terreux particulièrement délicieux. C'est alors qu'il a lâché Wilhelm au sol et qu'il s'est accroupi pour engouffrer un gros morceau de terre, sans savoir qu'il avalait du même coup une énorme bouchée de braises. Il s'écroula au sol en s'agrippant le ventre, la gueule fumante, et j'en ai profité pour lui couper la tête avec ma hache avant qu'il se remette sur pieds. Je me suis alors retourné vers Wilhelm, mais c'était trop tard ; le troll lui avait broyé le cou avant de le lâcher. »

— Fritz Bodger, forestier



De l'avis des érudits

« Certaines autorités scientifiques conjecturent que toute vie est chaotique par nature, fondamentalement souillée par cette sinistre force. Je ne saurais dire ce qu'il en est vraiment, mais je suis certain que toute forme de vie peut être ainsi pervertie et que certaines créatures sont naturellement chaotiques, comme les hommes-bêtes et les minotaures. Les trolls ne semblent pas être aussi marqués par le Chaos que ces créatures, même si l'on dit souvent que leur capacité d'adaptation et leur variété sont des signes majeurs d'une nature chaotique. Ceci est peut-être vrai, mais dans ce cas, nous autres, humains, devrions commencer à nous inquiéter, car rares sont les races, chaotiques ou non, qui égalent l'humanité en termes d'adaptabilité et de variété. Quelle que soit la vérité, il est clair que de nombreux trolls tombent sous l'emprise du Chaos, arborant les mêmes marques que les pillards du Chaos venus du nord. Ces trolls du Chaos ne sont pas plus grands que leurs homologues ordinaires, mais apparaissent souvent plus laids et difformes, et sèment systématiquement la destruction de manière brutale. »

— Klaus Zwolferhorn, tiré de l'ouvrage Du Chaos et de sa terrible œuvre ou Comment se préparer à l'apocalypse

« Un mélange de tout ce que vous avez sous la main, en grande quantité. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Les trolls du Chaos jouissent d'une grande estime aux yeux du Maître du Changement car rares sont les créatures dont la mutation cumule à la fois une taille gigantesque, une grande puissance et une vitalité débordante. On pourra toujours avancer qu'un géant du Chaos reste plus grand, mais le troll du Chaos déborde de vie et d'énergie, si bien qu'il est presque invulnérable. Terrassez-le et il se relèvera encore plus fort et plus furieux, à l'image même du Chaos. »

— Drakar Neth Shyish, le Poing de Chen, également connu sous le nom de Drakar le Tourmenteur

Snotlings

Croyances populaires

« Ne faites pas l'erreur de rire si fort qu'ils vous plantent leur poignard dans la cheville. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« Nous savons tous que les peaux-vertes se reproduisent par parthénogenèse, ce qui leur permet d'obtenir des copies conformes d'eux-mêmes et explique pourquoi ils sont tous identiques, à l'exception de la taille. Le snotling n'est qu'une forme infantile du gobelin, qui n'est à son tour que la version adolescente de l'orque. L'orque, s'il survit assez longtemps, deviendra un jour un orque noir, forme presque mature de ces créatures, avant de finir comme troll d'un genre ou l'autre. Ceci, messieurs, n'est que l'énoncé de faits irréfutables et quiconque prétend autre chose n'est qu'un menteur ou, pire, un bouffon sans éducation. »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'université de Nuln

« Ahhhh ! Des bébés gobelins ! Qu'ils sont mignons ! »

— Elke Rabe, cantinière,
affectée au train d'équipage de la Garde Impériale du Stirland

« Des petites saletés. Tuez-les dès que vous en avez l'occasion, des fois que ce qu'on raconte, selon quoi ils seraient la prochaine génération de peaux-vertes, soit vrai. »

— Leonhard, mercenaire

De l'avis des érudits

« Que les snotlings soient des formes infantiles de gobelins et d'orques ou qu'il s'agisse de l'espèce la plus petite et dégénérée de peaux-vertes reste un débat des plus ouverts. On ne saurait nier qu'ils ressemblent grandement aux peaux-vertes plus imposantes, mais cela va dans le sens de chacune des deux théories.
Les orques et les gobelins ne semblent pas leur accorder la moindre considération, si ce n'est pour les frapper quand le cœur leur en dit, et n'ont certainement aucune envie de débattre sur la question de leur origine, mais encore une fois, rien ne pousse à attribuer cela au comportement que les peaux-vertes adopteraient vis-à-vis de leurs propres enfants, plutôt qu'envers une espèce cousine mais foncièrement inférieure. La seule manière d'avoir le cœur net sur la question consisterait à capturer une meute de snotlings et à bien les nourrir, pour pouvoir les observer pendant plusieurs années et déterminer s'ils donnent des gobelins, voire des orques. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

Où que vivent les orques et les gobelins, on trouve également des snotlings, grouillant entre les pattes des précédents, qui ne manquent pas une occasion de les baffer. Les snotlings courent dans tous les sens, produisant un bavardage incessant, et dévorant tout ce qui est trop dégoûtant pour que les orques ou les gobelins y touchent.

« Ça serait du gâchis d'utiliser le moindre venin pour ça. La simple blessure nécessaire à l'inoculation du poison suffit à tuer ces bestioles. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Des créatures faibles et inutiles. Envoyons nos frères adeptes du Seigneur des Crânes piétiner ces insectes, s'ils sont prêts à s'abaisser à cette besogne. Ces créatures n'ont rien à faire sur le champ de bataille, ni même en ce monde d'ailleurs. Seuls les plus forts survivront, et les snotlings sont l'antithèse de la force. »

– Drakar Neth Shyish, le Poing de Chen,
également connu sous le nom de Drakar le Tourmenteur

Aux dires des intéressés

« Là ! Des zoms ! Frapper frapper frapper ! Cogner cogner cogner ! Manger manger manger ! Yarrrggg ! »

— Nuée de snotlings





L'antique forêt d'Athel Loren s'étend à la limite orientale de la Bretonnie, au pied des Montagnes Grises. L'endroit est sauvage et féerique, animé d'une puissance mystérieuse et de terribles dangers. Le royaume des elfes sylvains se cache quelque part sous la gigantesque voûte verte de ces bois, tout comme d'innombrables créatures étranges presque toutes inconnues du reste du Vieux Monde, car rares sont ceux qui pénètrent dans cette forêt et en ressortent un jour.

Les habitants d'Athel Loren

Dryades

Croyances populaires

« Plus jeune, j'avais un ami appelé Hugo qui se prenait pour un bûcheron. Hugo n'était pas une flèche, mais il était vaillant. Il s'égarait souvent près des bois, bien plus loin que les limites fixées par les anciens, et il n'avait pas peur de ces pierres curieusement peintes que les fées gardent avec férocité. Une nuit de printemps, on rentrait chez nous après une journée de pêche, quand une superbe fille est sortie de l'ombre des arbres pour nous faire signe. J'ai eu peur, mais Hugo est allé vers elle sans hésiter. On est restés sans nouvelle d'Hugo jusqu'au lendemain et les anciens m'ont demandé ce qui s'était passé, mais je leur ai raconté que je n'en savais rien. Après quelque temps, ils ont laissé Hugo pour mort. Je n'ai pas revu mon ami pendant presque trois décennies, jusqu'à cette nuit de printemps où je me suis trouvé par hasard à côté des arbres où je l'avais aperçu pour la dernière fois. Un jeune homme est sorti des bois et, à ma grande surprise, j'ai réalisé que c'était lui, mais qu'il n'avait pas changé d'un pouce. Il a commencé à me parler, puis il a écarquillé les yeux, comme s'il avait peur. Je ne sais pas quels ont été ses derniers mots, qui se sont évanouis en même temps qu'il se décomposait devant moi, en un tas de poussière. C'est alors qu'une magnifique jeune femme a émergé des arbres obscurs et m'a fait signe, puis j'ai pris mes jambes à mon cou, ne pensant qu'à fuir son rire sarcastique. »

— Anton, paysan bretonnien

« Abjectes catins. Tentatrices démoniaques. Ne vous laissez pas abuser par leur apparence et les atours du monde sauvage dont elles se parent pour écarter toute méfiance sur leur véritable nature. Je sais reconnaître les serviteurs du Chaos quand je les vois et les dryades font partie des jouets favoris du Seigneur des Plaisirs, sans oublier qu'elles sont capables de damner les âmes avec la même efficacité que tout autre démon. Le Corrupteur les a conçues pour la duperie et elles excellent dans cet art. Heureusement, la forme qu'il leur a conférée les rend particulièrement vulnérables au feu, faiblesse que j'ai eu le privilège d'exploiter à quelques occasions. »

— Vorster Pike, répurgateur

« Ma mère disait toujours que mon sens de l'humour finirait pas me causer des soucis. Comme toujours, elle avait raison, mais je suis sûr qu'elle serait surprise d'apprendre que ça m'a aussi sauvé une fois la vie. Il y a quelques années, mon unité était au service d'un nobliau de l'ouest de l'Empire dont elle grossissait les rangs pour une petite « expédition » en Bretonnie. La rumeur de notre arrivée nous avait précédés, vu qu'un groupe de chevaliers nous attendait sur un beau champ vert alors qu'on débouchait d'un col des Montagnes Grises. Les bois d'Athel Loren étaient juste au sud et quelqu'un a eu la brillante idée d'envoyer quelques gars par les taillis de la forêt pour prendre les Bretonniens en tenaille. Comme d'habitude, c'est nous autres mercenaires qui avons tiré la courte paille et la tâche nous incomba. Eh bien, on avait pas fait plus de cent pas que toutes ces superbes filles sont sorties des arbres devant nous. Certaines d'entre elles étaient si légèrement vêtues qu'elles auraient pu aussi bien être nues. C'est alors que, je sais pas pourquoi, peut-être à cause d'un détail dans leur apparence ou du sourire jusqu'aux oreilles qu'elles avaient en louvoyant dans notre direction, ou encore en voyant la réaction de mes compagnons, mais je me suis mis à rire, ce qui m'a permis de rester en vie pour vous raconter cette histoire. Quand les dryades, puisque je sais maintenant qu'elles en étaient, sont arrivées à dix pas de nous, leurs jolis traits se sont déformés pour laisser place à des visages hideux et elles ont réduit à néant des soldats parmi les plus aguerris de ceux avec qui j'ai eu le plaisir de travailler. Leurs membres se sont allongés et des épines comme des dagues ont poussé dessus, puis elles ont chargé. L'une d'entre elles m'a asséné un gigantesque coup pour me faire perdre connaissance. Je me suis réveillé plusieurs heures plus tard, au milieu des cadavres de mes camarades, alors que l'une de ces femmes fées me dominait avec son sourire captivant. Quand elle a vu que j'étais réveillé, elle s'est penchée sur moi et a laissé glisser son doigt le long de ma mâchoire. « Va dire à tes amis, l'Hilare, a-t-elle murmuré d'une voix rauque, qu'on préfère qu'ils restent en dehors de notre forêt, d'accord ? » Son haleine était comme un mélange de terre, de jacinthes et de sang. Il n'y a pas assez d'or en ce monde pour me faire retourner à Athel Loren. »

— Emmerich, mercenaire

De l'avis des érudits

Les dryades sont des esprits féminins de la nature très capricieux qui semblent résider presque exclusivement au cœur de l'antique royaume forestier d'Athel Loren, terrible contrée de brumes et d'ombres qui s'étend sur des centaines de kilomètres et domine l'essentiel des vallées occidentales des Montagnes Grises. Si en théorie Athel Loren fait partie de la Bretonnie, nul seigneur du royaume n'a cru bon de s'emparer de ces bois, ce que l'on peut comprendre. Il s'agit du royaume des elfes sylvains, cousins éloignés du peuple d'Ulthuan, qui évoluent dans le secret de cette voûte feuillue.

« On raconte bien des histoires à travers le Vieux Monde sur ces magnifiques vierges enchantées et sylvestres. En Norsca, on les appelle esprits des bois, en Estalie, Arumae et l'Empire s'y réfère sous le terme de dryades. Quel que soit leur nom, leur description reste la même : de dangereux esprits des forêts aux allures de femmes qui s'amusent à attirer les hommes. Malgré l'omniprésence de ces légendes, les seules apparitions vérifiées de dryades ont eu lieu dans la forêt primitive d'Athel Loren. La raison de ce fait reste inconnue. Il s'agit peut-être de créatures artificielles et magiques, conçues par la mystique sorcière elfe dont certains disent qu'elle gouverne ce royaume, ou de véritables femmes elfes qui auraient subi une métamorphose due à l'exposition prolongée à Athel Loren. J'ai une toute autre théorie. Je crois qu'elles sont une extension de la forêt même, ce qui expliquerait pourquoi on ne les rencontre pas ailleurs. Elles constitueraient alors un mécanisme de défense, si vous voulez, pour les arbres de cette forêt magique. Je ne dispose d'aucune preuve et il ne s'agit là que de conjectures de ma part, étant donné qu'aucun des rares elfes qui ont voyagé en dehors d'Athel Loren n'a voulu converser sur la question, si bien qu'elle reste entière. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Les dryades d'Athel Loren accompagnent régulièrement les elfes sylvains quand ceux-ci partent en guerre, même si elles continuent d'agir de leur propre chef, ignorant allègrement les ordres, à l'exception des plus vagues. Elles se joignent souvent aux grands hommes-arbres dans la bataille, faisant office de garde d'honneur. Le lien existant entre les deux espèces, en dehors du fait qu'elles semblent toutes deux être des esprits de la nature, est inconnu. Les dryades sont de troublants adversaires dont les traits harmonieux se déforment pour laisser place à des silhouettes hideuses quand elles chargent. Leur peau adopte toutes sortes d'aspects qui rappellent les diverses écorces d'Athel Loren, tandis que leur style de combat s'ajuste à la physionomie des arbres correspondants.

« Elles sont fluides comme un ruisseau et aussi versatiles. Leur essence ne peut être contenue bien longtemps par quelque forme que ce soit, c'est pourquoi elles sautent de l'une à l'autre, dansant, alors même qu'elles sont immobiles. Elles sont comme le pouls de la forêt, féroces et sauvages par intervalles entrecoupés de périodes de calme rêveur. Un instant elles sont aussi dure que le frêne, ignorant les coups qui pourraient faire tomber un ogre, et le suivant elles se montrent aussi souples que le roseau, s'enroulant autour des armes de leur ennemi, tout en ricanant à la vue de sa déroute. J'ai souvent débattu de la question de leurs changements perpétuels avec mes compagnons et nous sommes arrivés à la conclusion qu'elles sont tout simplement vite submergées par l'ennui. »

— Mylaburr, éclaireur d'Athel Loren

Aux dires des intéressés

« La sève coule drue et pure en toi. J'aimerais tant sentir sa chaleur sur moi. Veux-tu bien me la faire partager ? »

— Kayanora, dryade

« Les quatre jambes ont leurs dents, leurs griffes et leurs vitesse pour les protéger. Les Étincelants ont leurs arcs et leurs lames. Mais qu'ont les arbres ? Ils nous ont, ainsi que les Seigneurs de la forêt. »

— Whishira, dryade

Hommes-arbres

Croyances populaires

« Dès le départ, je savais que c'était une mauvaise idée, mais sa seigneurie voulait absolument avoir son propre trébuchet et Athel Loren était la seule source de bois des environs. Un certain nombre de paysans de l'est refusèrent de prendre part à l'opération, n'hésitant pas à affirmer qu'ils étaient prêts à recevoir n'importe quel châtiment plutôt que de s'approcher de la forêt. Une séance de fouettage et de bastonnade n'a pas pu leur faire changer d'avis. Mon seigneur était totalement furieux. Une fois calmé, les nerfs probablement apaisés par les décapitations, il a déboursé une petite somme d'argent et a déclaré qu'il allait diriger personnellement le projet. Il a eu assez de volontaires pour constituer une bonne équipe de travail. Autant d'agneaux prêts à être massacrés… Il nous a emmenés à la lisière des bois et n'a rien voulu savoir quand l'un des plus braves roturiers lui a conseillé de ne prendre que du bois mort. Il nous a ordonné d'abattre plusieurs jeunes arbres. Environ une heure après la coupe du premier arbre, on a entendu l'écho d'un hurlement surnaturel à travers les arbres qui nous a tous laissés tremblants. Mon seigneur a déclaré que c'était un loup ou quelque autre vilaine bête et nous a intimé l'ordre de nous hâter. Mais on a tous arrêté de travailler quand les troncs d'arbres se sont divisés et transformés devant nos yeux, comme s'ils étaient faits d'eau. C'est alors qu'une créature qui n'était pour moi qu'une légende est sortie des bois. C'était comme un chêne et ça n'en était pas un. Je peux pas le décrire mieux que ça. L'homme-arbre s'est avancé et un seul mot est sorti de sa gueule, provoquant un vacarme comme cent branches qui craquent en même temps : « POURQUOI ? » Mon seigneur a cherché une réponse acceptable et a finalement trouvé quelque chose du genre « Selon les règles des pourparlers, je… » La suite de sa phrase s'est perdue dans la boue, au moment où l'homme-arbre l'a écrasé au sol d'une seule gifle, si forte que mon seigneur et sa monture sont morts sur le coup. Puis, l'homme-arbre a dégagé son énorme poing de bois, qu'il venait d'enfoncer dans le sol avec les dépouilles de mon ancien maître et de son cheval, et nous sommes tous partis en courant. »

— Roch-Olivier, fermier bretonnien

« Tandis que le noble Magnus chevauchait vers le nord, je marchais vers l'ouest pour affronter une horde d'hommes-bêtes qui passait, sans opposition pensai-je alors, par les cols des Montagnes Grises. Notre voyage fut rapide mais éprouvant, et sa conclusion offrit un spectacle auquel je ne pensais pas assister de mon vivant, ainsi qu'une victoire inespérée. Au pied des montagnes, nous nous retrouvâmes face à un campement d'hommes-bêtes qui dépassait tout ce que j'avais vu jusque-là. Bien que ma compagnie dépassât la centaine, nous étions au bas mot dix fois moins nombreux. Malgré cela, je choisis de sonner la charge, sachant qu'elle serait ma dernière. Alors que je m'apprêtais à donner de la voix, j'entendis l'écho de cors d'argent qui dévalait les versants montagneux. À ma grande surprise, les bois commençaient à se mouvoir, comme s'ils marchaient en cadence avec les cors. Au moment où les arbres atteignirent les rangs des hommes-bêtes formés à la hâte, de gigantesques silhouettes se dessinèrent parmi cette marée verte, paraissant pour tous comme autant d'arbres qui jouaient à l'homme. À leurs pieds couraient de longilignes jeunes filles qui se transformaient sous nos yeux en démons hurlants, déchirant les hordes du Chaos avant de retrouver leur aspect de jouvencelles gloussantes. Mes hommes se tournèrent vers moi, attendant de voir ma réaction. J'étais bien incapable de prendre une décision, jusqu'à ce que j'aperçoive un important groupe d'hommes-bêtes en train d'allumer des torches. Je fis alors un geste dans leur direction en déclarant : « Là-bas, ceux qui cherchent à enflammer le bois », et je lançai la charge. Nous prîmes les hommes-bêtes au dépourvu et dans le dos, et la victoire nous sourit. Vers la fin de la bataille, l'un des plus grands hommes-arbres s'avança vers moi, écrasant nonchalamment quelques hommes-bêtes impuissants sur son passage. Ses yeux avaient la taille de rondaches, mais je n'y décelai aucune malice et plutôt de l'intérêt. Nous nous étudiâmes mutuellement quelques instants, jusqu'à ce qu'enfin, il parle.

Sa voix résonnait comme les craquements d'un vieux manoir mélangés au murmure d'un ruisseau. « Heureuse rencontre, chevalier. Merci pour les porteurs de flammes. Ils auraient pu… être dérangeants. » Je le remerciai à mon tour pour avoir anéanti les troupes du Chaos. « Harrumph. Vandales. Abjectes créatures. Naturelles, elles ne sont pas. Rien à faire parmi les bois. » Il fit un geste vers le nord avec son long bras de chêne. « Une heure de marche, le camp des Étincelants, que vous appelez elfes sylvains. Dites-leur que vous venez avec la bénédiction de Durthu. Repos et repas assurés pour vos hommes et vous. » Il se retourna et repartit presque aussi vite qu'un cheval au galop, alors qu'il ne faisait que marcher, ses longues foulées le portant sous la voûte des arbres en quelques instants. Un conteur m'expliqua quelque temps après que j'avais eu le rare privilège de rencontrer l'un des légendaires hommes-arbres d'Athel Loren et d'avoir survécu pour en faire le récit. Par Sigmar, quelle époque passionnante était-ce là. »

— Roland Calthract, grand maître de l'Ordre du Bouclier Brisé, tiré des Contes de la Grande guerre contre le Chaos

De l'avis des érudits

« À supposer que vous êtes tous prêts à m'accorder quelques instants et croyez à ce qui dépasse le cadre de vos connaissances, en particulier à l'existence des hommes-arbres d'Athel Loren, la question qui se pose à nous est la suivante : constituent-ils une véritable race ou juste un type particulier d'esprits de la forêt ? S'ils forment une race à part entière, alors ils sont plus adaptés à leur milieu naturel que toutes les espèces dont j'ai entendu parler, ce que le naturaliste qui est en moi est porté à croire. Mais les érudits ne le voient pas ainsi, car il y a aussi les insaisissables dryades. Quel est, dans ce cas, le lien existant entre les hommes-arbres et ces dangereuses beautés féeriques ? Blagmort a suggéré que les premiers étaient servis par les jeunes filles, selon une organisation proche d'un harem, idée que je trouve plutôt grotesque. Si, comme je l'ai évoqué par le passé, les dryades représentaient le mécanisme de défense d'Athel Loren, alors les hommes-arbres pourraient, au sens propre du terme, constituer la conscience de la forêt. Ils sont les gardiens de ces bois mystiques, les généraux qui orientent les actions des troupes de dryades pour assurer la sécurité des arbres et qui ne prennent part aux hostilités que lorsqu'il n'y a pas d'autre choix. Je ne sais pas exactement quelle est la nature de leurs relations avec les elfes des bois, mais je suppose qu'il s'agit d'un pacte d'entraide. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Les hommes-arbres d'Athel Loren ne semblent se soucier que de ce qui concerne leurs bois, ou presque. On peut compter sur les doigts d'une main le nombre de fois où ils ont quitté la sécurité de leur forêt au cours des derniers millénaires. À chaque fois que ceci s'est présenté, ils marchèrent en compagnie d'une armée d'elfes sylvains. La relation liant les hommes-arbres aux elfes et Orion et Ariel, leurs chefs mystiques, reste un mystère pour tous, à l'exception des intéressés. Certains pensent qu'Orion est en réalité un hybride entre un elfe et un homme-arbre, comme un symbole vivant de « l'accord de paix » qui existe entre Athel Loren et les elfes sylvains. Quelle que soit la nature de l'arrangement, ce secret est bien gardé et seuls les individus concernés connaissent la vérité sur cette affaire.

Une enquête un peu trop poussée sur la question reviendrait à braver la mort, non seulement en raison de la nature insulaire et souvent paranoïaque des elfes sylvains, mais également parce qu'il y a de bonnes raisons de penser que leurs ennemis, y compris les forces du Chaos, aimeraient bien pouvoir briser le lien qu'ils entretiennent avec les hommes-arbres. Les elfes sylvains sont de leur côté profondément respectueux des hommes-arbres et montrent une extrême délicatesse dans leurs affaires avec ce peuple.

« Gare à celui qui éveille les seigneurs de la forêt car, s'ils ne s'énervent pas facilement, leur furie s'accompagne de celle de toute l'étendue des bois quand enfin ils choisissent de libérer leur ire. La nervosité des faucons de guerre grandit avec l'étendue des ombres. Les créatures qui furent proies se retournent contre leurs prédateurs et nous devons nous protéger des bêtes les plus féroces qui, soudain, ont le courage d'attaquer nos villages. Malheur alors à celui qui s'immisce sous l'illustre voûte de la Sombre Verte sans y être invité, car jamais il n'en ressortira. »

— Elthias, gardien des clairières

Aux dires des intéressés

« Comment pourriez-vous nous comprendre ? Vous n'appartenez pas à la forêt ; vous ne suivez pas la verte voie. Non, vous détalez tels les blaireaux et vous enfuyez comme les étourneaux, mais sans savoir pourquoi. Vous ne connaissez pas le calme ou la paix. Toujours prendre sans réfléchir, ne rien rendre. Vous me fâchez grandement. Ah ! si les vôtres en ce monde pouvaient trouver leur place, tout irait pour le mieux. »

— Mossback, homme-arbre

Licornes

Croyances populaires

« Il y eut comme un frémissement dans les fougères devant nous et nous nous sommes préparés à recevoir un loup ou un sanglier. Mais un tout autre être est sorti du fourré. Comme un rayon de soleil venant percer cette journée maussade, c'est d'abord sa corne qui s'est montrée, d'un éclat tel qu'elle a repoussé toutes les ombres de la forêt, puis sa propriétaire a suivi. Ce fut comme une mélodie incarnée, un poème sans mots. Je dis sans honte que j'ai pleuré quand elle a porté sur moi son regard éternel. J'ai essayé de parler, mais les mots se sont perdus quand Turbretz, mon compère à la bêtise légendaire, a décoché une flèche dans sa direction. J'ai jailli aussi vite que j'ai pu et brisé son arc en deux, mais quand je me suis retourné, elle n'était déjà plus là. »

— Metrious Null, tiré de son ouvrage D'Amères Séparations

« Des bêtes vaguement magiques et rien de plus. Oh, j'imagine aussi qu'on peut les dire charmantes, avec leur robe luisante et leurs yeux brillants, mais toutes ces histoires qu'on raconte, c'est des balivernes. Les licornes sont des créatures frivoles qui évitent les hommes, ce qui, il faut le reconnaître, montre qu'elles ont un peu de bon sens. La plupart des gens racontent n'importe quoi à leur sujet, comme quoi elles seraient des bêtes sacrées et ce genre de foutaises. Ce sont que des mensonges pour alimenter les ménestrels et faire plaisir aux jeunes filles, en leur faisant croire qu'un jour, une licorne viendra poser sa tête sur leurs genoux. »

— Anton Moors, chasseur

« Elles font partie des plus beaux thèmes de la symphonie du monde et restent sacrées aux yeux de Loec. Elles représentent tout ce qu'il y a de bon. De leur prospérité dépend la nôtre. Si un jour nous devions défaillir et que la dernière licorne devait tomber, alors le Chaos s'abattrait sur toutes nos terres et la folie régnerait sur ce monde jusqu'à la fin des temps. Ce n'est pas un hasard si leur pureté est capable de repousser les enchantements maléfiques ou si elles sont les montures de guerre de certaines des plus prestigieuses vierges. »

— Litharin, danseur de guerre



targuer d'avoir été portées par une licorne. La résistance à la magie de ces créatures est exceptionnelle, à tel point que même les plus grands mages ont du mal à les affecter de leur magie, si ce n'est par leurs plus puissants enchantements. Elles confèrent même cette résistance aux rarissimes personnes qu'elles acceptent sur leur dos. Les érudits estiment généralement que la source de ce pouvoir considérable n'est autre que leur corne.

« On a raconté beaucoup de choses sur la corne de ces créatures. Si l'on devait croire ne serait-ce que la moitié de ces rumeurs, on serait persuadé que la corne arrête les hémorragies, disperse les serviteurs du Chaos, déjoue l'impuissance, guérit les maladies et soigne les flatulences. D'après moi, une telle corne confère en effet une certaine protection contre la magie du Mal, mais le reste reviendrait à prendre ses désirs pour des réalités, ce qui n'empêche pas les chasseurs de faire tout ce qu'ils peuvent pour précipiter l'extinction des licornes en vendant leurs cornes aux dupes. Si jamais vous recherchez un tel appendice, sachez que la majorité des cornes de licorne qu'on trouve sur les marchés de l'Empire proviennent en réalité de chèvres. Une véritable corne de licorne est luminescente, luisant faiblement mais distinctement, même en plein jour, et je peux vous dire, d'après mon expérience personnelle, que si jamais vous deviez en tenir une dans votre main, vous ne manqueriez pas d'avoir le sentiment de profaner quelque chose. Voilà une expérience que je ne recommande à personne. »

— Aponymous Rone, maître sorcier du collège Lumineux

De l'avis des érudits

« Il n'est pas un dresseur, aussi compétent ou cruel soit-il, qui puisse forcer une licorne à porter une selle. Les licornes sont de fières créatures et se coucheront pour mourir plutôt que de supporter un cavalier contre leur gré. Les légendes racontent qu'elles n'acceptent de porter que les êtres « purs », ce qui pour beaucoup est synonyme de personnes dont la chasteté est absolue, mais on raconte aussi que des licornes ont porté et sauvé de courageux chevaliers blessés, chevaliers dont la candeur est moins que probable. Je pense que les licornes jugent autrui sur le mérite, ce qui me porte à croire qu'elles sont bien plus que des animaux rares. Néanmoins, quelle que soit leur nature, elles restent invariablement sauvages. »

— Edgar Nolbrun, scribe

Bien que l'on dise que les licornes occupent de nombreuses forêts du Vieux Monde, les elfes sylvains d'Athel Loren sont les seuls êtres connus pour avoir parfois l'honneur de les monter au combat. La manière dont les vierges de ces bois acquièrent leur monture reste un mystère, mais tous les témoins de leurs prouesses martiales racontent qu'elles les chevauchent sans selle, sans bride et sans mors. Quoi qu'il en soit, seules une ou deux jeunes elfes par génération peuvent se

Faucons de guerre

Croyances populaires

« 'Ayez foi', me dit l'Enchanteresse. 'Ayez foi, ils viendront, car leur mémoire remonte bien plus loin que ce que les esprits des hommes peuvent concevoir et ils ont une dette envers votre famille.' Facile à dire pendant les longues heures de la nuit qui précède la bataille, mais difficile de s'y accrocher en plein cœur de la mêlée, quand vos compagnons et vos hommes d'armes se font massacrer tout autour de vous. J'avais pour responsabilité de défendre notre terre contre l'invasion des Sigmarites, mais mes hommes étaient peu nombreux et l'armée de l'Empire considérable, au-delà de toute estimation. Mes éclaireurs ne furent même pas en mesure de me donner une évaluation précise de la taille de leur horde, se contentant de m'annoncer qu'il y en avait autant que d'étoiles dans le ciel. Mais mes ordres étaient clairs et je préparai mes troupes à affronter la mort. La nuit qui précéda la rencontre avec les envahisseurs, l'Enchanteresse Ciara vint à moi, me parla d'une dette ancestrale des résidents d'Athel Loren envers ma lignée et m'annonça que je devais leur demander assistance. On m'a toujours appris qu'il était mal inspiré d'aller déranger le peuple des bois, mais je savais aussi qu'il était tout aussi imprudent de mépriser les conseils d'une Enchanteresse. J'envoyai donc trois de mes plus courageux chasseurs, sachant au fond de moi qu'ils ne reviendraient jamais et que, même s'ils arrivaient à transmettre ma requête, aucune réponse ne saurait arriver assez tôt pour changer quoi que ce soit à la donne. Ce jour-là,



je me levai pour assister à l'aube, que j'acceptai comme étant ma dernière. Quand enfin, nous affrontâmes l'ennemi, la bataille se déroula comme prévu. Mes hommes se battirent avec bravoure, en chantant des psaumes en hommage à la Dame, ce qui ne les empêcha pas de tomber les uns après les autres. Sur le champ de bataille, il est des vents que seul le vétéran est capable de percevoir et, quelque temps après le passage du soleil au zénith, je ressentis un changement de tendance inespéré. J'ai d'abord entendu un cri acéré et suffisamment perçant pour résonner au-dessus du vacarme de la bataille et des hurlements des soldats mourants. Un rapace noir et blanc, aussi imposant que ma monture, me survola dans un éclair. L'archer qu'il portait sur son dos décochait flèche sur flèche, sans jamais manquer sa cible. Derrière, suivait une armée de ces étranges cavaliers du ciel. Le peuple des bois avait répondu à mon appel et il était venu à tire-d'aile. »*

— Gérard du Lacaren, chevalier du royaume

« Bien entendu, ils sont souillés par le Chaos, comme tout ce qu'on trouve dans cette maudite forêt. Les faucons d'Athel Loren sont identiques à des membres ordinaires de leur espèce, à l'exception de leur immense taille, mais ne vous y trompez pas, car bien souvent, une mine extérieure affable cache une corruption intérieure. J'ai entendu des hommes qui les avaient approchés sur le champ de bataille rapporter des propos dérangeants, tels que « ils sont magnifiques, si féroces et si libres à la fois » et autres foutaises, ce qui me porte à croire qu'une exposition à ces volatiles peut avoir des effets néfastes sur les faibles d'esprit. Leurs sournois cavaliers elfes agissent toujours comme des lâches, frappant par surprise, avant de s'envoler au loin sans laisser le temps à leurs adversaires de les évaluer. Heureusement, malgré leur taille, un tir bien placé dans un de ces rapaces suffit à sonner l'heure de sa mort. »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'université de Nuln

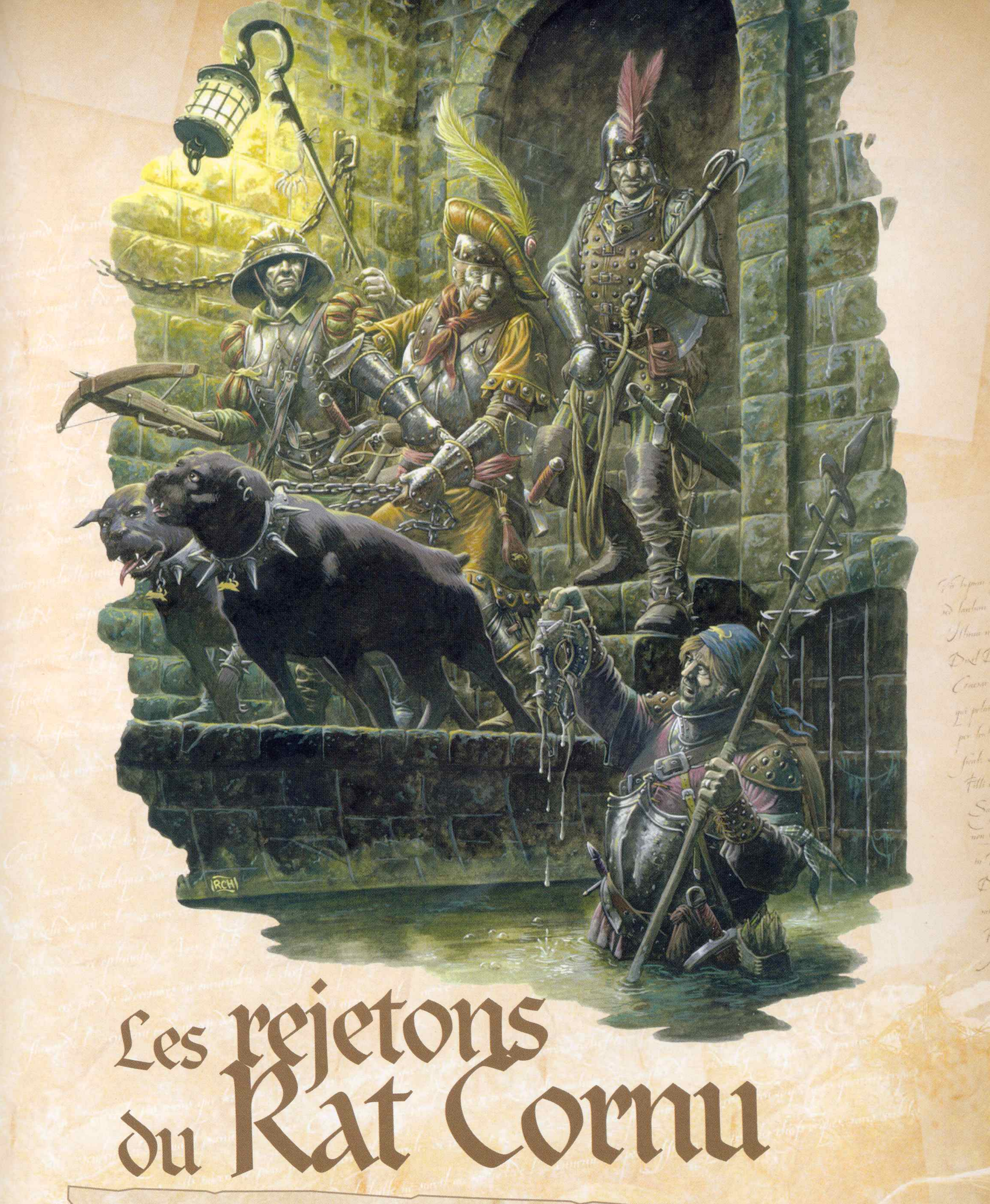
De l'avis des érudits

Les faucons de guerre sont montés par des elfes sylvains au combat, fonction pour laquelle ils ne sont pas dressés mais à laquelle ils s'adaptent eux-mêmes. Il ne s'agit pas d'une race ancienne comme les grands aigles, mais ils sont particulièrement intelligents, en tout cas, bien plus que tout oiseau « normal ». Ils sont originaires de la forêt d'Athel Loren, où réside encore l'essentiel d'entre eux, mais on raconte que quelques-uns se sont expatriés pour établir leurs aires ailleurs, certains ayant même été aperçus dans les Montagnes du Bord du Monde. Leur longue association avec les elfes sylvains est bien connue au-delà de la lisière d'Athel Loren, mais peu d'érudits devinent la nature de cette relation.

« Quand nous nous promenâmes pour la première fois entre les frênes et les ormes, ils étaient déjà là, nous observant de leurs regards pénétrants. Pendant longtemps, nos deux peuples restèrent en conflit et nos enfants ne pouvaient flâner la journée sans risquer d'être balayés plus vite que ne file une flèche elfique. Nous le regrettons encore et toujours, mais nous grimpâmes à leurs immenses arbres, brisâmes leurs œufs et tuâmes leurs poussins. Ainsi se passaient les choses, jusqu'à ce que vienne Kirada, l'Hôtesse des Bêtes. Elle fut la première à faire la paix avec les shy-gwythiar, les Perçants, les cavaliers du vent. Ceux qui avaient la plus grande part de responsabilité dans l'anéantissement de la descendance des shy-gwythiar étaient prêts à se sacrifier, mais les Perçants savaient que la vengeance était vaine et annoncèrent qu'ils allaient élever nos enfants comme s'ils étaient les leurs. Ainsi émergèrent les premiers guerriers faucons, terme humain bien maladroit qui est loin d'évoquer les liens existants entre les cavaliers du vent et les elfes. Les shy-gwythiar ne sont pas que de fidèles montures, ils sont nos frères et nos sœurs. »

– Elthias, gardien des clairières





Les rejetons du Rat Cornu

Ils rongent les racines de ce monde et fomentent la chute de toutes les autres races. Ils sont les skavens, race d'hommes-rats issue de rongeurs qui ont subi une exposition prolongée aux effets corrupteurs de cette étrange substance du Chaos qu'on appelle malepierre. Ils se répandent à travers le monde depuis les trous marécageux et souillés de Skarogne, en quête perpétuelle d'un avantage qui leur permettrait de renverser leurs nombreux ennemis et de s'approprier le monde de la surface... Cependant, comme certains le prétendent, les skavens ne sont peut-être rien de plus qu'un canular, une fiction alambiquée que seuls les fous propagent. En tout cas, s'ils existaient, cette interprétation officielle leur conviendrait tout à fait.

Les skavens

Croyances populaires

« Horribles, ils sont horribles ! Yeux rouges, piaillements dans les ténèbres et pattes griffues qui courent partout, même dans le noir. Ils déterrent l'or des profondeurs et soudoient les nobles pour qu'ils regardent ailleurs quand ils enlèvent nos femmes et nos enfants. Ils s'adonnent aux arts les plus sinistres et invoquent les démons du Chaos pour se faire servir. La plupart de nos villes sont gouvernées par leurs espions, mais ils nous gardent dans l'ignorance, si bien qu'on panique pas, comme l'esclave qui s'ignore et qu'on maîtrise d'autant plus facilement. Si vous essayez de les affronter, ils feront en sorte que vous soyez pris pour un fou, pour terminer ici, avec moi. »

— Rudi, pensionnaire du grand asile d'Altdorf

« À plusieurs reprises, cette farce ridicule est venue polluer nos discussions. J'ai déjà eu affaire à ce mensonge ici même, dans le grand réfectoire, et je le retrouverai assurément à nouveau tant que cette hystérie gardera son emprise sur nos gens. Mais sachez ceci : j'ai interrogé des soldats, des paysans, des nobles, des ouvriers, des prêtres, des chevaliers, des marchands, des répurgateurs et quelques-uns de ces audacieux qu'on appelle communément « aventuriers ». J'ai parcouru les catacombes et les égouts les plus difficiles, risquant les infections, voire pire. J'ai exploré tous les domaines de recherche et je peux vous dire avec assurance qu'il n'y a jamais eu l'ombre d'une preuve quant à l'existence de ces soi-disant « skavens ». Oh, bien sûr, on connaît des dizaines de simulacres astucieux, souvent produits en masse par quelques rusées canailles qui cherchent à faire de l'argent facile en vendant de « véritables » artefacts d'hommes-rats aux plus crédules, mais rien qui soit irréfutable. Imaginer qu'il existe une race entière de ces hommes-rats sournois, grouillant sous nos ruelles, dans le but de miner notre Empire, voire, comme le prétendent les déments, le monde entier tout en parvenant à rester complètement inaperçus depuis des millénaires ; voilà une notion qui me paraît bien absurde. Le Chaos, messieurs, est bien réel et suffisamment terrible pour qu'il ne soit pas nécessaire d'aller agrémenter nos soucis de ces skavens. »

— Albrecht Kinear, professeur émérite à l'université de Nuln

« Je sais qu'ils existent, je les ai combattus. Enfin, pas exactement ce que les gens entendent par skavens. Il y a quelques années, j'ai passé quelque temps à la solde des Kislevites. Ça payait bien, mais c'était un sale boulot. Trois jours sur quatre, il fallait prendre son cheval pour aller empêcher une attaque d'hommes-bêtes ou pire. Les hommes-bêtes, ça peut prendre à peu près n'importe quelle forme et ça arrive en quantité qui dépasse les pires de vos cauchemars. Il y en a qui ressemblent à des rats, j'en ai affronté plusieurs fois. Du type vicieux, comme tous les autres. Pas vraiment intelligents, mais très très malins. J'ai rien remarqué de bien différent chez eux. Ils meurent aussi facilement que les autres hommes-bêtes, c'est juste qu'ils couinent plus fort. »

— Ernst Wolfenburg, mercenaire

« J'sais c'que disent les savants : q'les skavens, c'est qu'une croyance de paysans. Moi, j'voudrais bien qu'y disent vrai, mais c'est pas l'cas. Y'avait un village à une journée d'route d'ici, un joli p'tit coin. Boris, l'fils d'Orlin, l'avait l'béguin pour une fille d'là-bas, rencontrée au marché. Un été, l'arrive en courant à travers champs et y nous dit qu'l'village, l'a disparu sans même laisser un cadav'. J'étais jeune et stupide, alors j'y suis allé voir avec d'aut'gars. Tout c'qu'on a trouvé, c'était su'la place du village. On aurait dit qu'y'avait eu comme une bagarre. Su'l'côté du puits du village, y'avait un morceau d'métal bizarre, en forme d'étoile, comme une arme à lancer j'dirais, mais qu'était comme fondu dans la pierre. Y'avait un symbole d'sus, trois lignes. Y'a qu'Georg le jeune qu'a eu l'courage de toucher. Il a dit qu'c'était comme si l'métal y glissait sous ses doigts. L'pauv' bougre, l'est mort queq' jours après. Des années 'près ça, j'ai parlé du symbole à un prêt', et y m'a dit qu'c'était la marque des skavens, pis il a éclaté d'rire, comme quoi c'tait absurde. Q'Sigmar nous protège de l'absurde. »

— Le vieux Hob, paysan



De l'avis des érudits

« Les skavens ? Ils existent bien, pardi, autant que les pierres sous vos pieds. De sales hommes-rats. Une race de conspirateurs, sans loyauté, morale, conscience ou honneur. Ils fouissent dans les ténèbres, en attendant la fin des temps, pendant laquelle ils projettent d'émerger et de tous nous détruire, s'ils ne s'anéantissent pas les uns les autres avant ça, bien entendu. Il n'est pas de karak dont le Livre des Rancunes ne soit pas truffé de lignes traitant de ces sales créatures. Le poison et les maladies sont leurs armes, tout comme la perfidie et la malice. Pourquoi, dans ce cas, n'avez-vous jamais entendu parler de ces hommes-rats ? Parce que la vérité est une marchandise qui intéresse peu les humains. Les molosses de Sigmar, vos répurgateurs, connaissent l'existence des skavens. Pourquoi n'en parlent-ils donc pas ? Et bien, pourquoi le feraient-ils ? Que pourriez-vous y faire ? Vous imaginez la panique si ceux de votre peuple craintif apprenaient que des hommes-rats du Chaos fomentent leur ruine dans les sous-sols des cités de l'Empire ? Les plus courageux d'entre vous font ce qu'ils peuvent contre les skavens, tandis que les autres ont la chance d'en ignorer l'existence même. »

— Thingrim Bradnisson, mineur nain

Les skavens sont gouvernés par les insidieux Seigneurs de la Ruine, association d'êtres aussi âgés que terribles, siégeant au conseil des Treize, corps dirigeant de la race skaven. Skarogne, leur capitale, est composée de ruines antiques dont on suppose qu'elles se trouvent près du cœur des marais maudits qui s'étendent à la frontière occidentale de la Tilée. C'est depuis les cavernes pourrissantes de Skarogne que les Seigneurs de la Ruine complotent l'expansion de leur influence et de leur pouvoir, ce qui se résume généralement à s'emparer des royaumes souterrains des nains et des gobelins.

Les skavens sont divisés en clans, chacun cherchant à évincer les autres pour acquérir influence et statut auprès du conseil des Treize. Ces clans sont essentiellement formés de guerriers et d'esclaves capturés chez leurs rivaux éliminés, mais tous les grands clans ont développé une ou plusieurs spécialités qui les mettent à part, ce qui leur confère une position privilégiée qu'ils défendent crocs et griffes, n'hésitant pas à détruire la moindre menace apparente. Actuellement, ce sont les technomages du clan Skryre qui détiennent le plus grand pouvoir et donc l'influence la plus considérable chez les Seigneurs de la Ruine. Ils sont spécialisés dans la conception et l'utilisation de machines ensorcelées alimentées par divers dispositifs à base de malepierre, dont certains ont été empruntés à d'autres races, en vue de « modifications », et d'autres sont des créations originales. Dans tous les cas, ces machines sont conçues pour tuer leurs adversaires et, de temps à autre, ceux qui les utilisent.

« Le mécanisme ne ressemble à rien de ce que j'ai vu jusqu'ici. Si l'engin peut réellement rappeler l'un de ceux de von Meinkopt, l'échelle à laquelle il a été construit reste sidérante. Je ne suis pas sûr de savoir à quoi sert le dispositif à vapeur ou ces étranges cavités de compression. Dès demain, je vais mettre la machine à l'épreuve sur l'aire d'essais avec Roderick. »

— Ingénieur impérial Hultz,
tiré des notes retrouvées sur son corps perforé de part en part

Les pervers skavens du clan Moulder sont spécialisés dans l'élevage et la mutation de créatures censées combattre pour la race. L'éthique est totalement inexistante dans ces expériences, dont le seul but est de créer les monstres de guerre les plus meurtriers possibles. Grâce à divers onguents à base de malepierre, à de révoltantes expériences médicales et à de nombreux croisements impies, ils arrivent souvent à créer des monstruosités redoutables, quoique dégénérées.

Les assassins en cape noire du clan Eshin sont les maîtres de la discrétion et du poison, jouant le rôle de bras exécutif et silencieux du conseil des Treize. Il y a bien longtemps, ce clan quitta les garennes des skavens pour voyager à l'est. Quand ils revinrent de nombreux siècles plus tard, ils étaient dotés de nouvelles compétences terribles. Leurs tarifs sont élevés, mais leurs prouesses restent légendaires. Il n'est pas un skaven, aussi féroce soit-il, qui ne craigne pas en secret de recevoir la visite des disciples du clan Eshin.

Le dernier des clans majeurs n'est autre que le redouté clan Pestilens, répugnants adorateurs du morbide et de la putréfaction. Ce clan est issu des jungles de Lustrie, où leurs ancêtres réussirent à surmonter une suite d'épidémies tropicales virulentes en apprenant à vénérer et à accepter leurs maladies. Plus tard, ils commencèrent à les exploiter contre leurs ennemis avec une efficacité meurtrière. Ils se spécialisent désormais dans la création de nouvelles maladies avec lesquelles ils tourmentent les populations du Vieux Monde, certaines de ces épidémies ayant réussi à muter et à se répandre dans des proportions qui dépassent le maigre contrôle des skavens. Les fanatiques du clan Pestilens sont craints de tous, y compris des autres skavens.

« Oh ! mais ce sont de joyeux et charmants drilles. Ils sont apparus avec les plus agréables et inspirées des maladies, comme cette jolie petite peste dont ils ont fait cadeau aux gilets rembourrés de Bretonnie. Bon, c'est vrai qu'ils s'emportent un peu parfois, mais pour une race de vermines parvenues, moi, en tout cas, je trouve qu'ils ont fait du chemin. »

— Vérole Scabreuse, sénéchal d'Onogal

Généralement, les skavens sont rusés et malicieux, mais ils sont enclins à la couardise. Il n'y a que le surnombre écrasant par rapport à leurs ennemis pour les rassurer. Ils sont d'une obséquiosité débordante avec ceux qu'ils estiment plus forts qu'eux mais hésiteront rarement à poignarder un supérieur dans le dos s'ils ont une chance de s'en tirer sans conséquences fâcheuses. L'assassinat est une pratique courante et tout à fait acceptée pour progresser au sein de la société skaven. Les Seigneurs de la Ruine sont convaincus que les luttes intestines font des skavens une race plus forte. Cela a également l'avantage de rarement laisser le temps à leurs subordonnés de comploter contre eux. Les standards de fabrication skaven sont considérés comme médiocres selon les critères humains et inacceptables pour les nains, mais leurs machines sont également d'une efficacité brute irréfutable. La majorité des skavens ont une longévité qui dépasse à peine trente ans, rares étant ceux qui meurent de mort naturelle. Mais l'exposition prolongée à la malepierre peut se manifester chez eux de nombreuses manières, dont l'une, et non la moindre, se traduit par une espérance de vie largement accrue. Plusieurs des Seigneurs de la Ruine sont censées être âgés de bien plus de mille ans. Lorsque les skavens communiquent entre eux, ils ne se limitent pas à l'usage de la parole pour transmettre leurs pensées. Leurs gestes et, surtout, leur odeur, leur permet de faire connaître leur humeur précise à leurs congénères. Un skaven en colère sent le fer chauffé à blanc, tandis que l'odeur âcre du musk de la peur enveloppe généralement les hommes-rats qui savent leur mort proche.

Les skavens vénèrent une entité connue sous le nom de Rat Cornu, être maléfique servi par les Prophètes Gris, association de puissants magiciens et devins qui prêchent l'ascension des skavens. Bien qu'ils soient officiellement sujets aux lois du conseil des Treize, la puissance individuelle de chacun des Prophètes Gris leur procure un statut particulier dans la politique skaven. Les Prophètes Gris consomment régulièrement de la malepierre pour alimenter leur sorcellerie, pratique qui n'améliore pas leur santé d'esprit et les fait craindre à juste titre par les autres skavens. Le symbole du Rat Cornu, qui fait également office de marque de la race skaven, est représenté par trois lignes entrelacées dont l'agencement produit un motif vaguement triangulaire.

« Certains, au sein de mon ordre, pensent que le Rat Cornu est un dieu mineur du Chaos. Nombreux sont ceux qui avancent qu'il est forcément associé au Seigneur Putréfié. Pourtant, ce que je vois dans les combats que mènent les skavens, dans les réussites et les échecs de cette perverse race, c'est un changement perpétuel. Ma conviction, c'est que s'ils devaient être les rejetons de l'un des Anciens Slanns, ils seraient assurément les enfants du Grand Conspirateur. »

— Vorster Pike, répurgateur

Aux dires des intéressés

« Ah ! les hommes-choses. Stupides, tous stupides. Pas de fourrure, peut-être leur cerveau froid et mou-mou cela rend ? Faciles à acheter ils sont et prêts à croire tout ce qu'on leur dit, tant que de l'or clinquant-clinquant à la clé il y a. Quand ils se battent, ce qui est rare puisque tous lâches ils sont, leurs idiots de chefs toujours en tête marchent, au lieu de prendre, comme nous, la bonne place, à l'arrière, où toute la bataille on peut observer et les bonnes décisions prendre, pour la victoire remporter ou en retraite battre, même si jamais de fuir besoin on a, devant les hommes-choses. Leur peau blafarde sans poils une lame skaven ne ralentira même pas. Me croire vous pouvez : les hommes-choses sont faibles. Les nains-choses ? Toujours-toujours éviter les nains-choses à fourrure orange, sinon, mourir-mourir vous allez et vite-vite. »

— Thanquol, Prophète Gris

« La plus précieuse des substances, l'essence de notre vie-vie. Si le Rat Cornu est notre père-père, alors la malepierre est sans aucun doute notre mère. Ses utilisations sont infinies. Comme le cœur d'un feu éternel elle est. Même les plus petits fragments continueront d'offrir leur pouvoir sans jamais-jamais s'arrêter, ce qui permet à beaucoup de nos engins d'être presque portables. Le feu de la malepierre ne fait pas que consumer les substances, mais change aussi leur structure au-delà de la simple « brûlure » en l'exposant à ses flammes sacrées. Les armes contenant de la malepierre produisent leur propre poison. Un porte-bonheur en malepierre est vraiment garant de chance, changeant ce « qui était prévu » en ce « qui aurait pu être », sans qu'on s'en rende compte. Alors d'où vient-elle ? Certains, parmi les plus superstitieux d'entre nous et quelques Prophètes Gris insensés pensent que la malepierre serait les déjections du Rat Cornu. Je penche plutôt pour la thèse profane qui en fait des parcelles de Morskrit, la lune noire, qui parvient ainsi à nous faire don de fragments de son essence. Dangereux cela est, de toucher souvent la malepierre. Mais c'est à ça que servent les esclaves, n'est-ce-pas-n'est-ce-pas ? »

— Narshift, technomage du clan Skryre

« Arsenic. »

— Rikkit-tik, « érudit » du clan Eshin

« Aucun bon sens chez les hommes-choses. Ils prennent les meilleurs et les plus forts d'entre eux, ceux touchés par la grâce du Rat Cornu, et ils les tuent-tuent ou en font des impurs et les rejettent. Bien normal que les glorieux skavens leur prennent bientôt tout ce qu'ils ont ! Mais c'est bon-bon pour nous. Plus de viande au garde-manger. »

— Bro'kut, clan Moulder

« Longtemps nous avons vécu dans les ténèbres, observant les péripéties de la surface. Nous étions là avant l'Empire et surveillions les nains-choses creuser leurs demeures de pierre. Nous étions là, parmi les ombres, quand le dieu-chose Sigmar foula fièrement le monde, tandis que les vertes-choses se dispersaient devant lui. Nous avons opposé notre ruse au Grand Nécromancien, dont je tairai le nom, et nous avons vaincu. Nous observons, nous patientons, nous planifions. Les jeux subtils et incessants auxquels s'adonnent les Seigneurs de la Ruine ne sont qu'un moyen de passer le temps. Nous n'avons aucunement besoin de conquérir la surface par la force. Il suffit d'attendre assez longtemps pour que d'autres fassent le travail à notre place et nous permettent de nous emparer du butin laissé par la ruine de l'Empire, car nous sommes les Enfants du Roi Cornu, tous survivants, et comme nous étions là avant vous, nous serons présents à l'heure de votre naufrage. »

— Akitvere, Prophète Gris

Rats-ogres

Croyances populaires

« Une créature aussi imposante n'est pas censée se déplacer à cette vitesse. Toutes ces années après, c'est avant tout de leur vitesse dont je me souviens. Mon sergent m'annonça, en des termes qui ne souffraient aucune contestation, que les forces des légendaires skavens envahissaient notre belle ville. Ils n'étaient plus un mythe, mais bien réels, et allaient tous nous tuer si nous n'agissions pas promptement. Nous avons barricadé une rue, en prenant bien soin d'obstruer les égouts, et nous avons attendu. Je m'attendais à… des hommes-rats probablement, et ce que à quoi j'ai eu droit, mais ils n'étaient pas seuls. Des skavens munis de fouets déferlèrent dans la rue, avec d'énormes créatures qu'ils menaient devant eux comme des chiens. Quand ils nous ont vus, je les ai entendu crier « à mort-à mort » à leurs monstrueuses bêtes en nous pointant du doigt. J'ai pu apercevoir des bandages souillés et des corps déformés. Quelques-unes de ces créatures avaient des lames de métal rouillé à la place de leurs membres difformes. Enfin, je n'ai pas pu les admirer très longtemps. Les bêtes se sont mises à rugir et les pierres à trembler du même coup. Puis elles ont chargé à travers la cour, si vite que plusieurs de mes compagnons sont morts avant même d'avoir pu sortir leur épée du fourreau. »

— Wolfgang Balearic, sentinelle de Nuln

« Vous savez, tout ça se tient d'une certaine manière. Tous ces contes qu'on entend au sujet des hommes-bêtes, il y en a toujours pour faire des monstres de plus en plus gros, comme les minotaures



et les dragons-ogres. Et bien, il me paraît cohérent que les gens aient imaginé des versions encore plus monstrueuses des skavens quand ils ont commencé à inventer des histoires sur leur compte, ne serait-ce que pour la crédibilité. Ils ont donc créé les rats-ogres, qui sont plus énormes et difformes à chaque nouvelle histoire. Tout ça me ferait bien rire, s'il n'était pas évident qu'il s'agit là d'une déformation de récits bien réels sur les forces du Chaos. »

— Jonas, ménestrel itinérant

« Ce sont des merveilles, pas des monstruosités. Si des créatures aussi improbables pouvaient sillonner la surface du Vieux Monde, ce serait comme un testament à la puissance du Chaos. J'ai eu la chance, une fois, de me rendre dans la forteresse skaven connue sous le nom de Malefosse et de discuter avec quelques-uns des maîtres mutateurs du clan Moulder. Ce sont de curieux drilles, plein d'imagination et assurément très appréciés par mon Seigneur. Nous avons abordé de nombreux sujets et je leur ai appris quelques astuces sur la manière de soulager les douleurs de la mutation, mais pour tout ce qui concernait la reproduction, leur connaissance surpassait aisément la mienne. Ils me montrèrent fièrement les tanières dans lesquelles ils gardaient leurs bêtes favorites, dont certaines étaient de véritables brutes à l'air vicieux, qui ressemblaient grossièrement à de gigantesques skavens. Ils m'expliquèrent de leurs piaillements surexcités que ces spécimens avaient tous survécu à au moins trois batailles. Chacun était unique, leurs seuls points communs se résumant à une férocité hors normes et une loyauté absolue envers leurs créateurs. Impressionnant, je ne peux le nier. »

— Dr. Athren Abolas, facilitateur du changement

De l'avis des érudits

« Pas des og', pas des og' du tout. Pue pas pareil. Pas l'goût non pu'. Mauvais goût. Comme tous c'qui vient des skavens : goût d'rat. Rempli ma panse d'rats plus d'une fois pou'l'savoir. Mais sont forts. Assez pour s'batt' cont'nous, c'est sûr. Ptet c'est pour ça le nom ? 'Fin, sont ben idiots quand même. J'veux dire vraiment bêtes, quoi, encore pu'qu'des trolls. Suffit d'savoir ça et ptet on les bat. Mais faut pas fuir, ça non. Vont trop vite avec leurs pieds. »

— Kroag, mercenaire ogre

Si le clan Moulder a assurément réussi à créer des monstres de guerre redoutables, on peut néanmoins avancer que les rats-ogres restent des créatures défectueuses, dépourvues de raison et complètement aliénées. Leur genèse invraisemblable les a rendus totalement dépendants de leurs créateurs du point de vue mental et ils restent littéralement incapables d'agir sans être contrôlés par la volonté d'un autre. Livrés à eux-mêmes, ils fonctionnent entièrement à l'instinct, ce qui varie radicalement d'un rat-ogre à l'autre. L'un se mettra à taillader furieusement tous les proches ennemis, tandis qu'un autre bavera en continu sans bouger d'un pouce et qu'un troisième décidera de faire une petite sieste. Quels que soient les lambeaux d'intelligence qu'un rat-ogre a réussi à conserver depuis sa naissance, ils finiront par être consumés par les expériences incessantes que les Moulder pratiquent sur ces bêtes. Régulièrement, ils sont soumis à des opérations chirurgicales radicales, faisant intervenir de la malepierre, des amputations, des mutations à peine contrôlées, des greffes contre-nature et divers implants de plaques et de lames métalliques. Les jeunes ogres-rats sont constamment obligés de participer à des épreuves de « survie du plus fort », au cours desquelles ils sont jetés dans une fosse, seul le dernier survivant ayant le droit de sortir. La quasi-incapacité des ogres-rats à agir sans leur maître Moulder n'est, d'après les autres clans et les quelques érudits compétents en la matière, pas une coïncidence. Si jamais ces monstres devaient se rebeller contre le clan Moulder, les dégâts seraient considérables.

« Notre plus grand triomphe ils sont. Toujours faire avancer la cause des skavens ils font. À quelles batailles importantes les enfants du Rat Cornu sans les rejetons favoris du clan Moulder se présentent ? Aucune, aucune ! Les hommes-choses les craignent, plus que les jouets des Skryre, plus que les lames des Eshin, plus que la vérole des Pestilens, et craindre ils doivent. Les jouets se cassent, les espions se repèrent, les maladies se surmontent, mais si facilement, les griffes des rats-ogres ne s'évitent pas. Une vraie richesse ils sont, oui-oui. Les plus faibles valent des centaines de fragments de malepierre, les plus forts sont inestimables. Les fondations de notre illustre clan ! Les former dès le début, alors que si chétifs ils sont, les aimer, les aimer tous. Le mal qu'on leur fait, pour les rendre plus forts et rien d'autre. Forts et …respectueux. Le chef-d'œuvre contre l'artiste ne peut se retourner, non, ça jamais. »

— Esqueg, maître mutateur

Leur éducation violente a fait des ogres-rats des adversaires incroyablement redoutables, bien qu'ils soient facilement désorientés et confus face à des ennemis dont la tactique consiste à asséner des attaques éclair. Leur capacité à supporter les coups les plus dévastateurs et à les donner en retour est bien connue des ennemis des skavens, à leur grand malheur.

« Ils ne connaissent pas la douleur et ne meurent pas facilement. Démembrez-les, répandez-leur les tripes sur les pieds et ils continueront à se battre. Mon seigneur les a affrontés dans les profondeurs qui s'étendent sous les huit pics de Karak et jurait sans cesse par sa barbe que même mortellement blessés, ces créatures étaient trop stupides pour comprendre qu'elles venaient de se faire tuer. Cette ignorance peut s'avérer fatale, car plus d'un jeune combattant des tunnels s'est fait tuer par un rat-ogre qu'il « savait » mort. »

— Rungri Kettrisson, soldat nain

Il est difficile d'obtenir des renseignements fiables au sujet des rats-ogres, d'autant que de nombreux citoyens de l'Empire refusent de reconnaître l'existence même des skavens, sans parler du fait qu'ils aient pu créer une nouvelle forme de vie. Les quelques érudits qui ont réussi à découvrir des informations intéressantes sur les créations des Moulder sont considérés comme des déments par leurs pairs. Mais ceux qui connaissent la société des skavens trouvent l'existence des rats-ogres des plus troublantes. En effet, le conseil des Treize est peu disposé à accepter des êtres aussi puissants au sein de la communauté skaven, surtout lorsqu'ils sont si peu maîtrisables. À moins, bien entendu, que les ogres-rats servent d'autres desseins…

« Il y a des époques où un simple exode ne suffit plus, où les membres les plus faibles de la race doivent être émondés, de peur que tous défaillent. C'est alors, seulement, que le conseil dirigeant se tourne vers les retorses créations des Moulder et leurs bêtes de combat écervelées qui se feront un plaisir de dévorer tous ceux qui sont jugés trop faibles pour faire avancer la cause skaven. »

— Leiber, tiré de Répugnants Hommes-rats et autres abjectes créatures assimilées

Rats géants

Croyances populaires

« Au début, j'ai cru que c'était un loup, venu se repaître des morts, mais ce n'était pas un rejeton d'Ulric. Il a émis comme un sifflement au moment où je me suis approché, mais au lieu de s'enfuir comme n'importe quelle créature naturelle, il s'est préparé et m'a chargé. Je pouvais voir ses dents jaunes de la taille d'une dague et ses yeux rouges et fous luire à la lueur de ma torche, pendant qu'il se précipitait dans ma direction à travers le champ de bataille. J'ai à peine eu le temps de préparer mon épée qu'il était déjà sur moi. Il s'est battu, sans chercher à se protéger et je ne pense pas que ce soient les nombreuses entailles que je lui ai faites qui l'ont finalement terrassé, mais plutôt, tout le sang qu'il avait perdu. Dans son agonie, il a réussi à me mordre la jambe, bien

qu'il lui ait fallu transpercer les mailles pour cela. La blessure s'est infectée si vite que j'ai pratiquement perdu la jambe. Sans une fille de Shallya, j'aurais probablement perdu la vie. »

— Stemahr Holst, soldat de l'Empire

« Toutes les vermines, quel que soit leur type, sont nuisibles. Elles mangent le grain qu'on conserve pour les temps difficiles et s'attaquent aux racines. Chez les fermiers, il est naturel d'inventer des histoires sur les pires vermines, c'est un peu comme les récits de pêche. La taille des créatures augmente d'histoire en histoire et un rat qui faisait au départ la longueur d'un avant-bras se retrouve au final de la taille d'un poney. J'ai entendu des gars qui disaient avoir vu des rats plus gros que des loups et deux fois plus méchants, qui s'attaquaient aux villageois et ce genre d'histoire. Foutaises. Oh, y'a bien des gros rats au nord, et je veux bien croire qu'un ou deux ont été atteints par le Chaos, mais combien peut-il raisonnablement y en avoir ? »

— Kastar Handlin, marchand ambulant

De l'avis des érudits

Si d'innombrables rats grouillent dans les égouts du Vieux Monde, rares sont ceux qui peuvent tuer un humain adulte seuls, mais ils existent bien. Quelques-uns d'entre eux se sont faufilés depuis le nord, où les Puissances du Chaos leur ont donné une taille énorme, mais la plupart sont le produit de générations d'expérimentation de skavens visant à leur conférer des proportions et une férocité délirantes, ainsi que d'autres traits que les infâmes chercheurs du clan Moulder ont trouvé judicieux. Les autres clans skavens les achètent souvent auprès des Moulder, ces créatures restant les monstres de guerre les moins chers au répertoire du clan.

« Oui-oui. De troupes ils peuvent servir. Aucune loyauté, bien sûr. Pas chers-chers ils sont et quand ils tombent, personne pour se soucier, ce qui est appréciable. Aux hommes-choses ils font peur, ce qui est bien. Difficilement ils meurent-meurent, ce qui est mieux. »

— Seigneur de guerre Rongenoir

Si les rats géants restent meurtriers individuellement, c'est en meute qu'ils deviennent réellement redoutables. Ils déferlent sur un adversaire, mordant et griffant toute peau nue, pour dévorer leur proie en entier, comme enragés. Un adversaire qui ne perd pas son sang-froid peut repousser des rats géants « naturels » sans grand effort, car malgré leur férocité et leur taille, ils restent des rats et prennent facilement peur. Mais les individus qui ont eu le privilège malheureux de combattre les créations du clan Moulder n'ont pas cette chance. Les chefs de meute Moulder sont des experts du fouet et savent encourager leurs bêtes à coup de dards si jamais elles devaient s'écarter de la mêlée. Les rats géants font généralement entre 1,50 m et 1,80 m de long et présentent une fourrure entremêlée et crasseuse, ainsi que des dents acérées. Ils sont souvent porteurs de maladie et les blessures qu'ils infligent ont de bonnes chances de s'infecter si elles ne sont pas rapidement traitées. Ceux qui connaissent leur existence à travers l'Empire préfèrent généralement tenir leur langue, de peur qu'on les prenne pour des fous.

« Là-dessous, dans le noir, si jamais vous vous retrouvez face à l'un de ces mastards, sachez que la fronde et le chien ne vous seront d'aucun secours. Prenez donc une dague bien aiguisée et apprenez à vous en servir, car les épées sont bien trop longues dans ces égouts exigus. Mettez-leur votre torche dans la gueule si vous pouvez, y'a rien de mieux pour leur faire sentir la mort et leur mettre la trouille. Mais vous, faudra pas avoir la frousse parce qu'ils peuvent sentir si elle est là ou pas. Et n'oubliez jamais : ce qui se passe là-dessous, doit y rester. »

— Tobias Drak, ratier d'exception





Brigands et autres Créatures

Le Vieux Monde est infesté de brigands rusés et de bêtes voraces. Les forêts fourmillent d'ennemis mortels ; les montagnes sont envahies de créatures qui considèrent toutes les autres races comme des proies. Quelques-unes étaient jadis des créatures naturelles, mais elles ont été perverties par la souillure du Chaos et elles se sont transformées en quelque chose d'autre. Certaines peuvent être utilisées comme montures par les intrépides ; d'autres constituent de toute évidence de véritables dangers à éviter. Une fois que l'on est sorti des cités du Vieux Monde, les périls sont nombreux et les nuits des plus noires.

Les corsaires elfes

Croyances populaires

« On raconte des histoires, mais c'est sûr qu'on en raconte toujours, des histoires. Des récits qui parlent de villages entiers vidés de leurs habitants dont on n'a jamais plus entendu parler. Ces bourgades désertées se trouvent toujours situées au bord de la mer et c'est apparemment leur seul point commun. Peu importe que les tempêtes soient terribles et que les gens finissent par être obligés d'aller s'installer ailleurs. Non, il faut toujours que ce soit des pillards « fantômes », que personne n'a jamais vus, qui enlèvent la population d'un village au complet pour l'emmener dieu sait où. Je dirais qu'il s'agit de calembredaines destinées à effrayer les enfants pour qu'ils se tiennent tranquilles. « Sois sage ou je te donne aux pillards noirs », voilà une phrase qui a fait taire plus d'un gamin turbulent, je parie. »

— Emmerich, mercenaire

« Il n'y a pas suffisamment de mots dans votre langue simpliste pour exprimer à quel point nous les haïssons, humain. Nous les appelons tueurs, exploiteurs, esclavagistes et voleurs, mais aucun de ces noms, qu'ils ont si souvent mérités, ne peut véritablement exprimer l'étendue de leur perversité. Ils n'ont ni pitié ni honneur. Ils vagabondent et tuent dans l'obscurité qu'ils suscitent grâce à leur ignoble sorcellerie. Ils sont si vils qu'ils choisissent des enfants pour cibles privilégiées de leurs exactions. Les capricieux habitants d'Ulthuan prétendent qu'il s'agit de leurs méprisables cousins, qui furent exilés dans un lointain passé, mais en vérité, qui peut avoir confiance dans les bavardages d'un elfe ? »

—Hargrim Furgilsson, négociant nain

« Je les ai vus, il y a longtemps. S'ils ont un nom, je ne le connais pas. Et je ne veux même pas le connaître. Ils sont arrivés dans leurs bateaux noirs et ils ont emporté ma famille. La seule raison qui fait que je suis là aujourd'hui pour vous raconter cette histoire, c'est que j'étais parti m'occuper de nos troupeaux lorsqu'ils se sont glissés dans notre village en pleine nuit. J'en ai vu bien plus que je ne pouvais en compter, pourtant il n'y en a pas un qui a fait le moindre bruit. Ils ont emmené tout le monde, les jeunes comme les vieux. Ceux qui ne voulaient pas se taire, ils les ont égorgés, mais ils ont emmené tous les cadavres avec eux. »

— Pieter, berger

De l'avis des érudits

Depuis la lointaine Terre du Froid, des pirates se lancent à l'assaut des rivages du Vieux Monde. Ce sont des guerriers dépravés en quête d'esclaves et de conquêtes. On en sait peu de choses dans l'Empire et les quelques ambassadeurs elfes qui viennent d'Ulthuan répugnent à en parler, préférant éviter le sujet lorsqu'ils le peuvent ou répondre sèchement s'ils le doivent.

« Qui sont-ils ? Ils sont le chagrin. La douleur. La détresse. Des âmes fourvoyées liées aux ténèbres et conduites par un prince damné qui refusa d'accepter son destin véritable et qui souffrira un jour pour cela, comme personne avant lui. Ils ouvrent leurs bras pour étreindre le Chaos et leur société dépravée est presque tout entière vouée à Khaine, le Seigneur du Meurtre. Ils vivent dans la peur, avec le seul réconfort des mensonges qu'ils se murmurent sans relâche les uns aux autres en léchant leurs anciennes plaies. Ils sont effroyables, ne les recherchez point. Je n'en dirai pas plus. »

— Lord Alasir, ambassadeur elfe

Les plus grands des vaisseaux commandés par les corsaires elfes sont les tristement célèbres arches noires, de vastes forteresses flottantes capables de transporter des milliers de guerriers et d'esclaves. Leurs sorciers convoquent aussi des créatures des abysses sur lesquelles ils construisent des fortifications. Ces « vaisseaux vivants » voyagent toujours en compagnie d'une arche noire et emplissent de terreur le cœur de ceux que les corsaires choisissent comme victimes.

« J'avais vu dix-huit hivers s'écouler lorsque je me suis engagé pour la première fois sur le Bienfait de Dame Fortune. C'était un robuste navire, gréé pour la vitesse, avec un équipage expérimenté. Il était sous le commandement du capitaine Reiner, un Marienburger qui avait de l'eau de mer dans les veines. Sans son habileté, je ne serais pas là pour vous raconter cette histoire aujourd'hui. Par un exploit secret, quoique indubitablement épique (c'était un des passe-temps favoris de l'équipage du Bienfait de parier sur ce que ça avait pu être exactement), il avait réussi à garnir le pont d'une batterie complète de canons nains avec un ingénieur pour s'en occuper. Logan Bouche-à-Feu n'était pas fou de l'océan, mais il aurait donné sa vie en moins d'une seconde pour ses canons bien-aimés, en tout cas c'est ce que j'ai pensé quand on me l'a présenté. Mais à la fin, le capitaine et son ingénieur nous ont tous les deux surpris. C'est lors d'un voyage commercial, le long des côtes bretonniennes, que j'ai vu ma première arche noire des corsaires elfes, et d'ailleurs j'espère bien que ce sera la dernière, si Sigmar le permet. Une nuit, pendant le troisième quart, on a sonné le branle-bas de combat. Alors que nous allions rejoindre nos postes en titubant, nous avons aperçu sa silhouette à l'horizon, dans le clair de lune. Elle avançait comme une montagne avec des voiles. Nous pouvions sentir la houle causée par son déplacement alors qu'elle était encore à des lieues de nous. Bien plus près, nous avons vu d'étranges châteaux qui voguaient rapidement à la surface, traînés par des serpents de mer hideux que je revois encore dans mes cauchemars. Ils ont rugi à notre approche et les échos de leurs vociférations ont résonné au-dessus des

vagues. Je pense qu'à ce moment, presque tous les membres de l'équipage se sont vus perdus mais Reiner ne voulait rien entendre. Il est passé au vent arrière, il s'y est tenu et il a entamé une course qui a duré jusqu'à l'aube. De temps en temps, ils réussissaient à s'approcher de nous mais l'artillerie de Bouche-à-Feu était là pour repousser les monstres. Je n'ai jamais rien vu de semblable à cette navigation ou à cette fusillade, pourtant ils ont réussi à ne pas se faire distancer. Au moment où le soleil est apparu à l'horizon, Bouche-à-Feu a quitté ses canons un moment pour aller parler avec le capitaine. Je ne sais pas ce qu'il lui a dit, mais Reiner n'était pas content, ça se voyait. Néanmoins, à notre grande surprise, on a installé quatre canons et la plus grande partie de la poudre dans une chaloupe en compagnie du nain. Il nous a tous dévisagés les uns après les autres pendant qu'il se préparait à partir et ses dernières paroles sont restées gravées dans mon cœur. « Mieux vaut ça que les laisser nous capturer, les gars. » Alors qu'il s'en allait à la rame, il a entonné un chant dans la langue gutturale et secrète des nains et, bien que je n'aie pas compris un mot de ce qu'il disait, j'ai su qu'il chantait une chanson guerrière. Lorsque les vaisseaux-serpents sont arrivés près de lui, il a mis le feu à ses canons bien-aimés. L'explosion en a tué au moins un et a dispersé les autres. C'était tout ce qu'il fallait à Reiner pour conduire le Bienfait de Dame Fortune hors de danger. Je n'ai jamais vu un elfe noir, je n'ai vu que leurs maudits vaisseaux mais ça m'a amplement suffi. »

— KURLASS, MARIN

« Empoisonner un empoisonneur n'est pas un exploit à la portée de tout le monde. Je suggère le lotus noir, pour l'ironie. »

— RIKKIT'TIK, « ÉRUDIT » DU CLAN ESHIN

Aux dires des intéressés

« Naviguer à bord d'une arche noire est l'un des plus grands honneurs auquel puisse aspirer un Druchii. J'ai subi un entraînement long et difficile pour obtenir mon engagement à bord du Vent de la Damnation et il m'a fallu exécuter plusieurs rivaux qui étaient indignes de ce poste. C'est une noble existence. J'ai régulièrement l'occasion de mettre mes talents en pratique contre nos nombreux ennemis et j'ai droit à un dixième du butin que je ramène. Esclaves, or et gloire, vous aussi vous pouvez avoir tout cela si vous en avez l'audace. »

— TEILANCAR, CORSAIRE DRUCHII

« Nous dominons les océans du monde car ils nous appartiennent pour notre bon plaisir. Nos velléitaires cousins furent en leur temps les maîtres des mers, mais celles-ci leur ont échappé lorsqu'ils se sont laissés entraîner dans la décadence. Il n'en est pas ainsi de nos forces. Nous frappons où et quand bon nous semble et nous ne laissons planer aucun doute quant à l'identité des véritables maîtres des océans. Nous prenons les races inférieures en esclavage car c'est tout ce à quoi elles sont bonnes. Il est donc juste qu'elles travaillent pour leurs supérieurs. Ce qui est véritablement insultant, c'est de voir à quel point il est rare que l'un d'eux se rende compte de l'honneur que nous leur faisons en les prenant pour esclaves. Ceux que nous choisissons ont le privilège de se joindre à quelque chose de bien plus grandiose que ce à quoi ils auraient pu prétendre si nous les avions laissé mener leurs petites vies pathétiques. Servir le Roi Sorcier Malékith, c'est être au service du plus grand souverain que ce monde ait connu. C'est une honte que ces misérables ne puissent s'en rendre compte, mais que peut-on espérer de tels animaux ? »

— TULLARIS DE HAR GANETH,

Les harpies

Croyances populaires

« J'en ai entendu des histoires sur leur beauté enchanteresse. Ouais, et quel marin n'en a pas entendu ? Elles dansent sur l'aile des vents qui soufflent sur des îles étranges qui n'sont sur aucune carte. Leurs belles voix appellent les honnêtes marins à délaisser leurs camarades de bord et à les r'joindre à la nage. Et pour les r'joindre, j'te parie qu'ils y vont lorsqu'ils se noient ou qu'ils se font briser en mille morceaux sur les rochers pointus qui les attendent. Quoi qu'il arrive, ils finissent par nourrir les harpies. Lorsque vous entendez de drôles de bruits au large, mes gars, bouchez-vous les oreilles avec du coton ou d'la cire et n'écoutez pas le chant des harpies, car il ne vous apportera que la mort. »

— EDGAR, SECOND DE NAVIRE

« Il existe une ancienne ballade datant de l'aube des temps qui est encore chantée par mon peuple. Elle s'appelle le Lai de Nashara, Maîtresse des Ailes. Comme presque toutes nos chansons les plus anciennes, elle est mélancolique mais très belle à écouter. Nashara était la prêtresse d'un temple, près du rivage, où elle nourrissait les grands oiseaux de mer aimés de son seigneur. Il faisait de nombreux voyages sur les océans, partant souvent pour plusieurs années, mais elle lui demeurait toujours fidèle. Après de longues années passées à attendre son retour, lorsque son vaisseau entra finalement au port, elle se précipita à la rencontre de son amour, mais durant son voyage il en avait rencontré une autre et il la repoussa. Elle lui cacha sa peine, retourna au temple et commença à dresser les oiseaux selon son désir. Par de subtils enchantements,



elle les lia à elle comme elle se lia à eux, mêlant son sang au leur. Lorsqu'elle fut prête, elle fit venir son seigneur avec des paroles mielleuses, lui disant qu'elle ne lui voulait aucun mal et qu'elle leur donnerait, à lui et à sa nouvelle épousée, des gages de son affection. Ne voyant pas le danger où ils se trouvaient, ils vinrent à son temple. Et là, au bord de la mer, ils furent déchiquetés. Mais en voyant son doux seigneur, celui qu'elle aimait toujours, assassiné sous ses yeux et par sa propre volonté, Nashara devint folle de chagrin. Gémissant et poussant des cris stridents comme les oiseaux qu'elle avait enchaînés à sa volonté, elle se jeta dans l'océan. Les harpies sont les descendantes de la Maîtresse des Ailes et elles partagent les sentiments de leur aïeule pour les marins. »

— Thénurous, ménestrel elfe

De l'avis des érudits

« Ce sont des bêtes, rien de plus, rien de moins. Leur ressemblance apparente avec de sauvages vierges elfes n'est qu'une farce cruelle, perpétrée par l'un des fourbes dieux du Chaos ou, peut-être, par le Seigneur du Meurtre. Les harpies ne possèdent ni faculté de raisonnement ni capacité de mise en œuvre de tactiques de combat. Elles fondent simplement sur leur proie et la mettent en pièces. Les trésors qu'elles amassent parfois en dépouillant leurs victimes sont très semblables à ceux que les oiseaux collectent par fascination des objets brillants et scintillants. Elles suivent les navires des elfes noirs parce qu'elles savent que la récolte sera bonne, semblables en cela aux mouettes qui suivent les vaisseaux de Marienburg. Ne vous laissez pas séduire par leur aspect, tuez-les dès que vous le pouvez car leur nature avide les incitera à harceler un navire pendant des jours et des jours. »

— Wolfgang Adhelmson, répurgateur

On entend de nombreuses histoires différentes au sujet des harpies. Il existe des marins qui vous jureront qu'elles peuvent chanter d'une voix angélique, ce qui tendrait à démentir la notion selon laquelle elles ne sont que des créatures bestiales. Leurs chants sont capables, paraît-il, de rendre un homme fou de désir au point de risquer sa vie pour aller les rejoindre. Les elfes de l'Ulthuan ne parlent pas des harpies et, souvent, ils refusent tout simplement d'aborder le sujet, mais cela est peut-être dû au grand nombre de nobles guerriers elfes qui ont fini lacérés sous leurs griffes. Les autres elfes ne sont pas toujours aussi réticents.

« Elles sont superbes, n'est-ce pas ? J'ai dans l'idée qu'elles sont en réalité les filles bien-aimées de Khaine. En ce qui me concerne, je ne peux m'exprimer au sujet de leurs relations avec les Furies, mais je peux vous affirmer avec certitude qu'elles ne sont pas de simples animaux. J'ai eu un jour l'occasion de voir une escouade de harpies tourmenter un marin pendant plusieurs heures, savourant sa terreur et sa douleur avant de finir par le mettre en charpie dans une orgie de sang. Un animal ne peut différer son plaisir de cette façon. »

— Larkoth Mal, corsaire druchii

Les manticores

Croyances populaires

« Il faisait froid ce jour-là, pas le froid béni d'Ulric, qui tonifie les membres et fait sentir à un homme qu'il est vivant, mais le froid maudit qui descend des désolations du nord, portant sur son souffle un relent de cendres et de souillure. Notre patrouille parcourait les basses terres des Monts du Milieu, à la recherche d'une troupe d'hommes-bêtes dont nous avions trouvé la piste par hasard. Nous pensions les rattraper avant qu'ils ne puissent atteindre les cols d'altitude et les prendre au piège dans la neige profonde. Lorsque nous l'avons entendue pour la première fois, nous avons d'abord pensé qu'il s'agissait d'une illusion engendrée par le vent, mais le cri devenait de plus en plus fort à mesure qu'elle s'approchait. Ça ne ressemblait à rien de ce que j'ai entendu avant ou après. Son rugissement évoque la fin de tout espoir, combinée avec le vagissement de nouveau-nés arrachés au sein de leur mère. Elle mugit en descendant sur nous ; la manticore, la mort ailée, et nos coursiers, pourtant entraînés et aguerris, tentèrent de s'enfuir devant elle. Holger, mon frère en chevalerie fut transformé en une bouillie sanglante avec son cheval lorsqu'elle s'abattit sur eux, avide de dévorer leur chair tiède qu'elle arracha



encore fumante de leurs os, sous nos yeux horrifiés. Oktar chargea et fut récompensé par un coup de queue qui enfonça sa cuirasse et la plia en deux. La créature nous examina, avec sa face telle une parodie de visage humain, toute ensanglantée de ses curées. Voyant que nous n'avions pas peur, elle essaya de prendre son vol, peut-être pour s'enfuir, peut-être pour revenir à la charge. Nous ne devions jamais le savoir car, comme elle étendait ses énormes ailes membraneuses pour s'envoler, le capitaine Reinwald lui asséna un coup de marteau si formidable qu'une de ses articulations céda avec un craquement sonore et qu'elle plongea vers la vallée en contrebas, avec un cri perçant qui résonna pendant toute sa chute. Ulric était avec nous ce jour-là, mais si je devais à nouveau entendre ce hurlement dans le vent, je crois bien que je chevaucherais dans la direction opposée. »*

— Alexei Dronal, Chevalier du Loup Blanc

« Ce sont les noirs équivalents chaotiques des griffons, car le Chaos s'efforce toujours, par nature, de tourner en dérision tout ce qui nous est cher. Ainsi, tandis qu'un griffon est un noble animal dont la nature sauvage s'accorde avec son tempérament libre et féroce, la manticore est un monstre démoniaque et malsain gouverné par d'ignobles appétits. Les griffons ne chassent que pour se nourrir ou nourrir leurs petits. Les manticores, elles, chassent au gré de leur fantaisie. Là où les griffons ne suppriment généralement que les plus vieux ou les plus faibles, les manticores s'attaquent systématiquement aux jeunes et aux innocents. Tuez-les sans merci si vous en avez l'occasion ou ce sont elles qui vous tueront assurément. »

— Edgar Nolbrun, scribe

De l'avis des érudits

« Certains prétendent qu'elles peuvent s'exprimer dans la langue des hommes ou tout au moins dans le sombre langage des hommes-bêtes. Il fut un temps où j'accordais peu de foi à de telles rumeurs, mais l'histoire d'un marin de Marienburg m'a fait réfléchir. Il prétendait avoir participé à une bataille navale désespérée entre la marine de Marienburg et un navire qui, disait-il, était posé sur le dos d'un serpent de mer. C'est une histoire qui peut paraître saugrenue, mais de nombreuses personnes me l'ont confirmée. Au cours de cette bataille, une manticore aurait pris son vol depuis l'une des hautes tours de cet étrange vaisseau-serpent. Alors qu'elle survolait les vaisseaux de la flotte, elle aurait rugi des insultes dans son ignoble langage. Je n'ai pas la moindre idée de ce qu'une manticore pouvait bien faire en pleine mer, mais c'est ainsi qu'on me l'a raconté. »

— Kirsten Hultze, marchande

Selon certaines rumeurs, il existerait au cœur des sombres pics d'obsidienne des chaînes de montagnes qui dominent la Terre du Froid, très loin à l'ouest du Vieux Monde, des tribus d'elfes qui élèvent des manticores. Personne ne sait comment ils réussissent à dompter des créatures aussi hargneuses, mais de nombreuses histoires rapportent que les elfes de cette contrée sont tout aussi féroces que les manticores qu'ils élèvent. Les érudits qui posent trop de questions sur de tels sujets trouvent généralement peu de réponses ou rencontrent une mort désagréable.

« Elles servent de montures à nos ténébreux cousins. Leur soif de sang reflète celle du sombre Seigneur du Meurtre au service duquel elles sont consacrées. Craignez les manticores, pas seulement pour ce qu'elles sont, mais craignez-les aussi car leur présence annonce l'approche de nos frères ennemis. Il vaut mieux affronter une douzaine de manticores que celui qui ose en chevaucher une au cœur de la bataille. »

— Filanas, elfe nomade

Les hydres

Croyances populaires

« Je ne me suis jamais trouvé face à un dragon, mais je ne vois pas comment cela pourrait être pire que l'hydre que j'ai combattue. Elle était énorme, chacune de ses têtes était plus que capable de couper un homme en deux ou de le gober tout rond dans un de ses longs cous serpentins. Je combattais pour l'un des princes marchands de Verezzo, l'une des majestueuses cités de Tilée, et nous avons dû traverser un marécage en route vers une bataille contre l'un des rivaux du prince. Je pense que c'est par pure malchance que nous sommes tombés sur cette hydre. Elle ne rugissait pas mais produisait plutôt une espèce de crachement gargouillant, comme un chat géant, qui venait de toutes ses têtes à la fois. Certains de mes compagnons se sont pissé dessus rien qu'à l'entendre. Le vieux Loci s'est même noyé dans la boue du marais lorsqu'il est tombé dedans en hurlant à la seule vue de la créature. Elle a commencé par charger mais elle s'est arrêtée net lorsqu'un des gars lui a planté une paire de carreaux dans le bide. Ça nous a semblé être une bonne idée jusqu'à ce qu'elle lui crache un jet de flammes qui l'a rôti sur place. J'aimerais pouvoir vous dire que nous avons fait bonne figure et que nous avons bravement occis la bête, mais ce n'est pas le cas. Elle s'est ruée sur nous et elle nous a taillé des croupières. Le combat n'a pas duré longtemps et je pense qu'il ne s'est arrêté que parce que l'hydre a fini par se lasser du pauvre divertissement que nous lui offrions. Elle s'est saisie de trois hommes et les a emportés dans le marais, criant et suppliant. Nous n'avons pas essayé de les sauver, nous avons fui. »

— Bengt, mercenaire

« Ces hydres sont vraiment des créatures merveilleusement étranges. Leur aspect terrifiant et leurs multiples têtes sont légendaires, même si peu de personnes en ont rencontré une ou ont survécu à une telle confrontation. J'ai entendu des rumeurs comme quoi certaines tribus de gobelins des marais leur vouent un culte et leur font des offrandes afin de détourner leur fureur. Mais il s'agit plus probablement d'apaiser leur appétit, je pense, quoique cela démontre bien la puissance de l'impression que peut faire une hydre sur ceux qui en aperçoivent une. Ceci n'est guère surprenant car les hydres sont des créatures pratiquement immortelles, qui traversent leurs longues années sans subir les outrages du temps. Le Fléau Vermillon de Zhufbar, une hydre rouge particulièrement énorme, terrorise cette cité et les régions environnantes depuis plus de mille ans. À chaque fois qu'un courageux guerrier se met en devoir de la tuer, il se fait massacrer ou, au mieux, ne réussit qu'à la blesser. Après quelques dizaines d'années de repos dans les profondeurs des cavernes qui se trouvent aux alentours des Aigues-Noires, le Fléau ressurgit, ses blessures cicatrisées et sa fureur intacte. J'ai perdu le compte de tous les récits que j'ai entendus sur les hydres, mais des histoires de pourfendeurs d'hydres ? Je ne connais qu'une histoire de ce genre et dans celle-ci, le héros meurt en même temps que l'hydre. »

— Hartwig Turns, marchand d'Altdorf

De l'avis des érudits

« Oui, messieurs, je pense qu'il est justifié de considérer l'hydre comme une ennemie. Vous affirmez qu'aucune des créatures du Chaos n'est prévisible. Toutefois, selon ma thèse, elles sont aussi stables que n'importe quel animal également sujet aux mutations peut l'être. Les temps étant ce qu'ils sont, nos braves soldats pourraient bientôt avoir à en affronter une ou plusieurs sur le champ de bataille. Vous m'avez demandé de concentrer mes recherches sur les faiblesses des créatures que vos pourriez avoir à affronter ; si vous devez vous retrouver face à une hydre, votre cible se trouvera dans son torse. Tous les éléments d'information que j'ai pu découvrir m'ont convaincue que c'est leur énorme tronc central qui abrite réellement le cerveau des hydres. Autrement, comment

leurs multiples têtes pourraient-elles fonctionner de concert sans perte fonctionnelle importante lorsque plusieurs d'entre elles sont détruites ? Chacune possède sans aucun doute un intellect résiduel, mais le cerveau central qui contrôle le tout se trouve dans le corps. Malheureusement, l'organe qui leur permet d'enflammer leur souffle flamboyant est situé à la jonction de leurs cous, à proximité du cerveau et cet endroit est, naturellement, protégé par un blindage écailleux. Je vous recommande vivement d'ordonner à nos artilleurs de viser le torse à l'avant et au centre, car rien d'autre, sauf peut-être la charge à outrance de l'un de nos chevaliers en armure, ne pourra pénétrer le cuir extrêmement résistant qui protège cet endroit absolument vital. »

— Marianne Sosber, anatomiste

Les hydres sont des monstres voraces et dévastateurs. Peu importe la quantité de nourriture qu'elles consomment, elles paraissent toujours affamées. Leur présence provoque rapidement l'anéantissement de la région dans laquelle elles se trouvent ; celle-ci peut alors être réduite en désolation stérile en l'espace d'un mois ou à peu près après leur installation, ce qui les oblige à repartir sous peine de mourir. Les hydres ont beau être des créatures très puissantes, la destruction incessante du milieu dans lequel elles se trouvent les conduit inéluctablement vers leur extinction tandis que des ennemis de plus en plus nombreux s'opposent à elles. Hors des Désolations du Chaos, il en reste très peu dans le Vieux Monde et parmi celles-ci il y en a peut-être une ou deux seulement à l'intérieur des frontières de l'Empire. Toutefois, personne n'a jamais entendu parler d'une hydre mourant de vieillesse, ce qui incite beaucoup de personnes à en déduire que, si elles ne sont pas éternelles, elles peuvent tout de même vivre incroyablement longtemps. Un certain nombre des chasseurs qui partent à la recherche des hydres le font dans l'espoir de découvrir le secret de leur longévité.

Au cours des années, de nouvelles informations et des histoires inquiétantes sur les hydres sont parvenues aux oreilles des érudits de l'Empire. Selon ces rumeurs, l'une des tribus elfes de la Terre du Froid se serait mise à élever des hydres pour en faire des bêtes de guerre. Il s'agit là d'une révélation plutôt stupéfiante pour le Vieux Monde car de nombreux hommes de science auraient juré qu'une telle chose était impossible, l'hydre étant une créature bien trop féroce pour être domptée de cette manière. Les quelques personnes qui en savent un peu sur ce sujet pensent le plus souvent que la sorcellerie doit y être mêlée.

« Nous avions mis nos lignes de combat en ordre et nous avons attendu qu'ils arrivent, ces noirs pillards venus d'au-delà des mers. Il y a eu un mouvement au centre de leurs forces et lorsque j'ai vu la bête pour la première fois, j'ai pensé qu'il s'agissait simplement de l'un des reptiles hideux qu'ils apprécient comme montures, en plus grand. C'est seulement lorsque la chose s'est avancée que j'ai discerné les balancements de ses nombreuses têtes. Mon écuyer a soufflé : « Une hydre ! » et j'ai compris qu'il avait raison. Deux pirates en armures noires la faisaient avancer à l'aide de fouets munis de lames de rasoirs et en proférant ce que j'ai supposé être d'infâmes imprécations dans leur sombre langage. Je me souviens avoir été surpris que le monstre ne les dévore pas tout simplement pour les punir de leur témérité, tant il me paraissait massif comparé à leurs minces silhouettes. Mais je suppose que ce n'est pas la stature qui fait la cruauté. Certains des paysans perdirent courage à la vision de cette monstruosité, mais les chevaliers vivent pour le privilège de faire face à une telle créature. Elle n'est pas morte facilement, mais à la fin elle a fini par tomber, en emportant hélas un grand nombre d'âmes courageuses avec elle. Si vous devez un jour affronter une telle bête, faites en sorte de tuer ses dresseurs aussi vite que possible. Lorsqu'ils ont fini par être tués par une salve, l'hydre a été désorientée pendant un moment et elle a attaqué quelques-uns des pillards qui l'avaient approchée de trop près. »

— Gérard de Lacaren, chevalier du Royaume



Les bêtes des marais

Croyances populaires

« D'la peinture bleue. C'est ce que j'me rappelle le mieux, c'est vrai. Ses marques bleues. Ça et sa chose, bien sûr. Vous voyez, ce type passait par le village où j'étais venu pour commercer, c'est pas l'plus grand des marchés, parce que c'est pas mal à l'écart et tout ça, mais le Sanglier Vigoureux est une des meilleures tavernes qu'on puisse trouver. En tout cas, ce jeune voyageur était couvert des dessins bleus les plus compliqués qu'j'ai jamais vus. J'ai été à Marienburg, alors je m'y connais un peu en tatouages de marins mais les symboles que portait ce gars-là leur faisaient honte à tous. Et il avait ce… truc avec lui. C'était plus haut qu'un ch'val de brasseur et enveloppé dans une robe tachée qui pouvait à peine le couvrir. Heureusement qu'il l'avait laissé dehors à l'écurie ou bien il y aurait eu du grabuge. Déjà, comme ça, y'avait des gens du coin qui voulaient qu'il s'en aille. Heureusement pour eux, il les a tranquillement convaincus de le laisser rester. Ouais, je dis eux, mais moi aussi d'ailleurs. Vous voyez, cette nuit-là, des saletés d'hommes-bêtes ont attaqué le village et le vagabond aux tatouages bleus et son, heu,

compagnon de voyage les ont mis en déroute pratiquement à eux tout seuls. Ouais, j'ai même vu la chose déraciner un arbre et empaler une créature à tête de taureau avec ! »

— Joachim, colporteur

« Oh ben vouais, j'en ai entendu parler, mais c'est rien que d'gros mensonges. Vous voyez, certains ogres exceptionnellement malins se sont mis dans la tête que s'ils se recouvraient d'vase pour jouer aux « monstres des marais », ils pourraient plus facilement détrousser les voyageurs et leur faire une telle frayeur qu'ils en laisseraient tomber leurs affaires. Ça vous montre juste comme les gens de la campagne sont crédules. Moi ? J'tomberai jamais dans c'genre de panneau. Et je s'rais bien en peine de dire pourquoi les ogres ont envie d'faire ça. »

— Erich le Retors

« Il sentait la pourriture. Comme une eau stagnante ou la tourbe d'un marécage infect. Il ne marchait pas vraiment, il roulait plutôt vers l'avant en laissant une traînée de vase croupie qui dégoulinait continuellement de sa peau et qui corrompait le sol sur lequel il avançait. Peter a souillé ses culottes lorsqu'il l'a vu et il s'est enfui. Mais il n'est pas descendu dans mon estime pour autant ; mes forces m'ont pratiquement abandonné lorsque ce qui lui tenait lieu de regard est tombé sur moi. J'ai quand même réussi à lui mettre un coup ou deux, mais mon épée avait à peu près autant d'effet sur lui que si je l'avais plantée dans le marais. Il a fallu que Thiokol lui fasse tâter de son marteau de guerre pour qu'il nous remarque vraiment. Il a tué quatre hommes avant qu'on l'abatte. Et même une fois au sol, il essayait encore de se relever. C'est seulement lorsque Diehl a planté une bonne longueur d'acier tiléen de première qualité dans le dos de son maître qu'il a cessé de se tortiller. »

— Leonhard, mercenaire

De l'avis des érudits

On dit que les bêtes des marais sont originaires de la brumeuse île d'Albion, une antique contrée que tout le monde pensait être une légende jusqu'à il y a quelques années, lorsqu'elle a été redécouverte par hasard et que des histoires parlant des trésors qu'on y trouvait ont commencé à circuler dans le Vieux Monde. Des aventuriers, des expéditions et des pillards de toutes les races et de toutes les nations se sont taillé un chemin vers les rivages voilés de brouillard d'Albion, où ils se sont entretués pour s'approprier une partie des « immenses richesses » de l'île. Il paraît que la plupart d'entre eux n'ont rien trouvé du tout, à part une mort douloureuse parmi les pierres d'Ogham séculaires qu'on trouve partout sur cette île. Les pierres d'Ogham sont des monolithes couverts de runes qui sont supposés canaliser l'énergie mystique.
Les sages de l'Empire pensent que c'est grâce à ces pierres d'Ogham, utilisées en conjonction avec les pouvoirs ésotériques de quelques groupes occultes de mystiques, que les bêtes des marais voient le jour.

« Ce sont d'immondes créatures, fabriquées au cours de rituels de sorcellerie qui se tiennent en des lieux déserts dissimulés au plus profond des marécages inexplorés d'Albion, aux endroits où des voyageurs ont perdu la vie dans le passé. Leur corps est généralement constitué de boue du marais mêlée aux détritus qu'on y trouve. Ils poussent d'étranges clameurs lugubres. Les bêtes des marais sont souvent accompagnées d'un lanceur de sorts d'un genre ou d'un autre, mais pas obligatoirement. L'esprit qui les habite cherche perpétuellement à se venger des vivants, alors elles tuent, sans relâche, à moins que leur sinistre maître leur ordonne d'agir autrement. Un prêtre de Morr peut réussir à leur apporter le repos éternel, mais ce n'est pas un mince exploit. »

— Metrious Null, extrait de *Sur l'Île embrumée*

Voilà plusieurs années que l'on a commencé à apercevoir des bêtes des marais dans l'Empire. En vérité, certains érudits avancent des hypothèses selon lesquelles la première apparition d'une bête des marais serait bien antérieure à la redécouverte d'Albion. Quoi qu'il en soit, il y en a maintenant un certain nombre qui rôdent dans le Vieux Monde. Le bon sens pourrait laisser penser qu'elles se cantonnent aux zones de marécages, mais on en a aperçu dans les forêts de l'Empire tout autant que dans les montagnes.
Ce qu'elles recherchent, si tant est qu'elles puissent rechercher quelque chose, fait l'objet d'un certain nombre de débats chez les érudits.

« Je vous le dis, ce sont des créatures artificielles fabriquées par sorcellerie et qui n'ont pas d'initiative propre. Sans volonté extérieure pour les animer, elles resteraient pratiquement immobiles pendant des heures, cependant je vous accorde que la nature vaseuse de leur corps peut leur permettre de continuer à s'écouler lentement, mais cela ne provient que de leur état naturel. Ce sont des tueuses dépourvues d'intelligence, assez semblables à certaines formes inférieures de morts-vivants. Toutefois, je pense que leur nature élémentaire les rend infiniment plus dangereuses qu'un simple squelette. On dit que leur pouvoir de récupération rivalise avec celui des trolls, ce qui est tout à fait logique, mais je soupçonne qu'elles doivent pouvoir s'immerger dans un marais ou au moins se trouver en contact avec lui pour pouvoir véritablement remplacer les 'tissus' qu'elles ont perdus. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Certains répurgateurs s'inquiètent de l'apparition actuelle des bêtes des marais dans l'Empire. Il existe bien quelques pierres d'Ogham dans certaines régions du Vieux Monde, mais elles sont différentes de celles d'Albion et sont toutes situées loin des quelques zones marécageuses de l'Empire. Étant donné que la majorité des bêtes des marais semblent être sous la domination d'un maître d'un genre ou d'un autre, cela peut laisser penser qu'un sorcier, plus probablement un nécromancien, a découvert une nouvelle façon d'engendrer des bêtes des marais. Voilà une sombre perspective qui ne plaît pas du tout aux répurgateurs et aux prêtres de Morr.

Les ogres

Croyances populaires

« Y sont sacrément grands, y'a pas d'erreur. Avec des pieds grands comme des abreuvoirs à ch'vaux. Je l'sais de source sûre, y'en a un troupeau qui m'a piétiné mon champ là-bas, pas plus tard qu'y a deux s'maines. V'là une centaine de kilos d'choux que j'reverrai pas d'sitôt, vous pouvez m'croire. Paraît qu'y travaillent pour l'armée. Sont plutôt bouchés, mais vous leur montrez l'ennemi et vous leur disez d'y aller et… y z'y vont. D'après c'que j'sais, les corbeaux font ceinture, si vous voyez c'que j'veux dire. On m'a dit qu'y déterrent les morts pour les bouffer, vous savez. Le vieux Hob, au bout du ch'min, y m'a dit qu'y mangent même des chiens ! Des chiens que j'vous dis ! On est tombés dans une drôle de panade, pour qu'not' Karl Franz juge bon d'offrir un boulot dans la troupe à ces lourdauds. Je vous l'dis, j'veux pas en voir traîner un par ici, non m'sieur ! Y sentent comme le d'sous d'la queue d'un mouton et y nous mangeraient tout c'qu'on a. »

— Rilker Kohl, fermier



« Oh, les gens prétendent qu'ils sont stupides, mais je vais vous dire, ils savent très bien reconnaître le tintement des pièces d'or. Ils sont forts comme des taureaux et ils ne semblent guère connaître la peur. Je les ai vus faire face à des choses qui auraient fait trembler la plupart des gens dans leurs braies. Oui, on les sous-estime souvent. C'est vrai, ils boivent, ils mangent et ils braillent, mais quand vous les aurez vus se frayer un chemin à coups de poings et contourner une ligne par le flanc, disons juste que vous y aurez certainement gagné un peu de respect pour leurs grosses têtes flasques. Ce sont de vaillants mercenaires, mais ne leur refusez pas les rations. Ils hocheront la tête sans discuter et deux heures après vous demanderez « où sont passés les chevaux ? » »

— Capitaine Schultz

« Verre pilé, mandragore et extrait de belladone. Dans les vivres. Il y a toujours de la nourriture. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Le truc avec les ogres, c'est qu'c'est pas des cibles faciles, vous voyez ? Y z'ont pas grand-chose à part leur grand bouclier d'ventre et p'têt une ou deux boucles d'oreilles. Les ceusses qu'ont gagné d'l'or comme soldats sont plutôt habiles à l'garder, si vous m'suivez. Bon, maintenant, si vous êtes après un marchand qu'est gardé par des ogres, alors là c'est aut' chose. Donc, je m'rappelle, j'étais à Altdorf une fois pour… ah, un p'tit boulot pour la guilde, dirons-nous ? Vouais, j'vois qu'vous saisissez, et puis le monsieur en question avait un peu trop parlé. À cause de ses bavardages, un ou deux d'mes collègues étaient logés au bon vouloir d'l'Empereur. Il avait entendu qu'j'étais après lui, alors il s'était engagé une grosse barrique d'ogre comme garde du corps. Cette espèce d'idiot lui avait offert d'l'or. Quand on parle d'connaître les ogres ! J'en avais déjà rencontré un ou deux, à cause d'un p'tit moment qu'j'ai passé dans les, euh, régiments « d'correction » du vieux Todbringer, vous voyez ? Enfin bref, quand j'ai vu comment ça tournait j'me suis mis en quête du plus gros morceau d'bœuf qu'vous ayez jamais vu. Il était aussi gros qu'la dette de Ranald. J'ai embauché trois halflings pour faire cuire c'fichu truc, là, dans la rue, en plein d'vant sa maison. Par les dieux ! Rien qu'à l'odeur d'ce rôti, y'a eu des mendiants et des gamins d'rue qui sont v'nus depuis des lieues à la ronde en s'bavant d'ssus. J'ai à peine attendu deux heures avant qu'il fonce hors d'la maison et qu'y s'jette sur le morceau. Je m'suis glissé dedans, j'me suis occupé d'mon p'tit « boulot » et j'suis ressorti en moins de deux. Vous voyez, pour un ogre, ça s'rait manquer d'religion et d'respect pour son dieu de n'pas manger c'qui est d'vant lui. Si vous avez compris ça, vous savez tout c'que vous avez besoin d'savoir à leur sujet. »

— Erich le Retors

De l'avis des érudits

Les ogres sont des monstres énormes, très laids, brutaux, qui excellent dans deux domaines : manger et se battre. On peut aisément reconnaître un ogre à sa silhouette massive et à sa panse semblable à un énorme rocher. Certains récits parlent d'individus de presque trois mètres trente, mais étant donné l'aspect impressionnant des ogres il pourrait facilement s'agir d'une exagération. Leur peau flasque et grisâtre dissimule des muscles solides et une effrayante endurance. Pour la plupart des gens, ces caractéristiques combinées à leurs cheveux hérissés et à leur hygiène personnelle inexistante sont des raisons bien suffisantes pour éviter ces créatures grossières.

« Évidemment, toute personne qui a un jour senti l'odeur d'un ogre aura du mal à le croire, mais c'est une race excessivement fière et c'est particulièrement vrai des mercenaires qui s'aventurent sur les terres des humains pour y gagner leur vie. Pour un ogre, le statut compte plus que tout. C'est celui-ci qui détermine qui il pourra « épouser » (si l'on peut s'exprimer ainsi), où il pourra établir son domicile sur les Royaumes Ogres, quand il pourra se nourrir, ce que son dieu pensera de lui, en bref, tout ce qui importe pour un ogre. Pour cette race grossière, la force prime le droit. Un grand ogre doté d'une panse énorme, de cicatrices de batailles, de trophées et de peintures de guerre est à l'évidence un individu au statut élevé, quelqu'un à qui il vaut mieux ne pas se frotter ! Un ogre refusera rarement de relever un défi, qu'il s'agisse d'un concours de rots, de pousse-panse, de lutte à mains nues ou de bâfrerie. Refuser équivaudrait à perdre la face. Il vaut mieux accepter et perdre que refuser ! »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Aux dires des intéressés

« Pourquoi s'gratter entre la corvée et la pitance, que j'dis. Y'a qu'à tuer, bâfrer et récolter l'pognon. Ça, puis un chien sur un bâton… bien croquant et qui s'tortille. »

— Grenth Panse-de-Boeuf

Bonnes gens, oyez je vous prie !
La légende du valeureux Sire Baudouin
Qui par monts et par vaux partit vers le lointain
À seule fin d'occire ogre, démon ou tarasque
Dans l'espérance de trouver sa « Dame du Lac ».
Mettant pied-à-terre, à grandes foulées
Dans la montagne il commence à grimper.
À la dérobée, des yeux pleins de convoitise
L'épient avec curiosité et gourmandise
Soudain devant lui surgit un ogre hideux
Qui l'apostrophe dans un rugissement affreux :
« Avec tes os je vais faire des galettes. »
Le chevalier rétorque « J'aurai ta tête ! »
Sire Baudouin s'élance, sa grande épée levée
Mais de son estoc l'ogre est à peine effleuré.
Le monstre à son tour abat si bien sa massue
Que Baudouin tout de go en a la tête fendue.
On entend un craquement épouvantable
Et voilà le chevalier étendu sur le sable,
Mais hélas l'histoire n'est pas encore finie,
Quel va être le sort de notre pauvre ami ?
Ses boyaux furent dévorés sur-le-champ
Le reste ramené par l'ogre en son logement.
Le cœur de Sire Baudouin, si fidèle et vaillant
Eut la place d'honneur dans un ragoût fumant
Ses jambes furent rongées, ses doigts furent grillés
Ses poumons de beurre d'ail arrosés
Ses os furent brisés et leur moelle extirpée
Puis au pain de l'ogre elle fut mélangée.
La cotte de mailles, l'ogre la mit au poignet
(Mais il la portait moins bien que le chevalier)
La grande épée, autrefois redoutée
En tournebroche fut transformée
Son blason, jeté dans la cheminée
Son plastron, aux gobelins sert de baquet
Sa couverture, elle calfeutre une croisée
Son crâne, c'est un bol bien évidé
Ainsi le destin de ce Bretonnien
Dans l'écuelle d'un ogre se termina
Vous qui allez vers l'est, pensez-y bien
Si vous y allez seul, n'y allez pas

LA FIN DE LA QUÊTE, PARODIE D'UNE HISTOIRE DU FOLKLORE BRETONNIEN. POPULAIRE DANS L'EMPIRE, ON LA CHANTE SUR L'AIR DE LA FOIRE DE CARROBURG.

Les géants

Croyances populaires

« Oh ben, j'en ai vu un, de vrai. J'y ai même parlé. L'est descendu du Bord du Monde, comme j'vous vois. L'était moitié grand comme la grange d'Kaspar et presque aussi large. Y s'déplaçait plus vite qu'un ch'val au galop et pourtant j'pense qu'il ne se forçait même pas, c'est juste qu'sa foulée était tellement longue qu'chaque pas l'portait à la moitié d'un furlong. J'étais aux champs et tout l'monde a foutu l'camp, mais j'ai jamais été bien rapide alors j'ai murmuré une prière à Sigmar et j'suis resté là. Alors, v'là l'géant qui s'arrête et qui m'regarde de tout son haut. Il avait pas l'air bien droit, y vacillait sur ses jambes et j'ai senti une p'tite odeur de bière. « HUMAIN », qu'il a dit et j'ai cru qu'mes os allaient s'briser rien qu'à la force de sa voix, « C'EST BIEN LA ROUTE DE TALABHEIM ? », il a d'mandé, en agitant vaguement son grand bras vers l'ouest. J'ai admis qu'c'était bien ça. « MERCI », il a grondé, puis il est parti et il a disparu d'l'horizon si vite qu'il était déjà hors de vue alors qu'les échos d'son « merci » résonnaient encore. Plutôt poli comme type, mais j'aurais préféré qu'y marche point sur ma vache. »

— LE VIEUX HOB, PAYSAN

« La première chose qu'on remarque, afant même leur taille immense, c'est qu'ils puent. Chacun d'eux sent tellement l'alcool que ça fous fait monter les larmes aux yeux. Ch'ai fu une carcasse de chéant rester cinq chours sans pourrir, pendant que les charognards enlefaient peu à peu la chair de son cuir préserfé par l'alcool. Et leur haleine, par les dieux ! Leur haleine. Rance, nauséabonde, à cause des reliefs de leurs quatre ou cinq derniers repas qui pourrissent entre leurs énormes dents. Yah, ch'ai combattu à leurs côtés, alors ch'en sais plus que la plupart de ceux qui en parlent, eh ? Ils sont nombreux dans mon pays natal, il y en a touchours eu, car ils aiment le froid mais che ne saurais pas dire pourquoi. Parfois, ils combattent pour les tribus du nord, parfois contre nous. Mais ils demandent touchours des boissons fortes et de la nourriture en paiement et ils ne sont pas difficiles. Dans le temps, il y a longtemps, on poufait les rencontrer dans le monde entier, mais les humains les ont repoussés fers les montagnes où ils ne poufaient les poursuivre facilement, car ils n'ont chamais été très nombreux. Fotre grand Sigmar en a tué quelques-uns en son temps, che crois, et les Longues Barbes en ont éliminé des quantités au cours des années. Ce sont des adfersaires redoutables. Ils font leurs massues dans des arbres entiers, avec des épées montées dessus en guise de pointes ; ils peufent écraser trois hommes d'un coup et plus que ça avec un bon balayache. Ils ne sentent pas la douleur comme nous, ou peut-être que c'est à cause de tout l'alcool qu'ils ingurgitent, mais en tout cas, ils continuent à se battre longtemps après le moment où ils auraient dû tomber morts. Ils ne sont pas très malins, mais quand on est aussi grand, on n'a pas fraiment besoin de l'être, pas frai ? »

— HOLGER ALGERSSON, MERCENAIRE NORSE

De l'avis des érudits

Les géants sont parmi les plus grandes créatures à arpenter encore la surface du Vieux Monde et leurs prouesses guerrières sont craintes à juste titre. En vérité, si seulement elles parvenaient vaguement à s'organiser, leurs tribus dispersées pourraient encore représenter un terrible danger pour l'Empire. Heureusement pour toutes les races « de petite taille », il semble qu'il leur soit assez douloureux de produire une réflexion consciente et les géants préfèrent se réfugier dans l'oubli que leur procure l'alcool plutôt que d'entretenir des rêves de vengeance. Au cours des siècles, de nombreux érudits ont exprimé leurs opinions sur cet état de fait et n'ont pu parvenir à une conclusion définitive.

« La clé, messieurs, réside dans leur taille, l'essence même de ce qui fait un géant. Le monde ne peut supporter une telle masse ; dès leur premier souffle, ils souffrent. Des douleurs de croissance, certainement, mais plus encore, bien plus. Le monde s'agrippe à eux, ils le traînent comme un boulet, il leur murmure sans cesse « couche-toi, couche-toi, repose-toi sur la terre et ne te lève plus. » Ils boivent pour oublier cette douleur sans fin. »

— WALDEMARR, ÉRUDIT DE NULN

Quelle qu'en soit la raison, les géants boivent excessivement et ils sont constamment ivres. Même le plus sobre des géants sera toujours un peu éméché. Si vous vous retrouvez sous le pas d'un géant qui trébuche, vous risquez, au mieux, quelques membres cassés et il est plus probable que vous terminerez en bouillie. Les géants consomment des quantités prodigieuses de viande et, lorsqu'ils sont conscients, passent leur temps à manger ou à penser à leur prochain repas. Un seul géant peut dévorer l'équivalent de cinq vaches entières par jour et il aura encore de la place pour un petit quelque chose. On pense souvent que leurs incroyables besoins en nourriture sont la principale raison qui les a poussés à adopter une vie de mercenaire. Les imprenables sommets des

chaînes de montagnes du Vieux Monde où ils demeurent ne sont pas du tout adaptés à l'agriculture. Du reste, aucun géant ne possède de dispositions pour cela, ce qui signifie qu'ils ont dû s'en aller chercher leur nourriture au loin. Combattre comme mercenaires leur permet d'avoir accès à une réserve permanente de vivres et de boisson, du fait qu'ils n'ont aucun scrupule à manger les membres des autres races ou les autres géants, d'ailleurs. En outre, comme l'or ne présente qu'une utilité limitée pour un géant, à part comme ornement, ils sont généralement disposés à combattre pour les seules dépouilles. Ainsi, on retrouve fréquemment des géants au sein des forces des races à peau verte et cela s'explique aisément : les conflits constants entre orques et gobelins leur assurent un ravitaillement plus régulier. De plus, les peaux-vertes aiment beaucoup les géants. Les orques les estiment parce que les géants représentent tout ce qu'ils aspirent à être : grands, forts et délivrés de la nécessité de réfléchir. Les gobelins les apprécient parce qu'ils sont exactement tels que ceux-ci ont besoin qu'ils soient : bêtes à manger du foin et relativement faciles à diriger.

Mais, par ailleurs, peut-être que les géants aiment tout simplement tuer.

« Ceux d'Bargrub Ladz y s'font enfoncer la cafetière et y meur' tous à fond d'train. J'veux pas laisser faire, pace j'ai b'soin des troufions d'ce saligaud. Mais j'ai d'quoi faire et j'm'amuse bien, j'ai les mains prises, quoi. Puis alors j'vois Lagruemorgt avec d'la bave plein la tronche et qui fout rien d'ses dix doigts, alors j'y dis d'se tirer où c'qu'y'a Bargrub pour faire un peu d'nettoyage dans les ch'valiers zoms qui l'chagrinent. Alors Lag il est d'accord et y trotte vers là-bas pour s'faire picoter un peu, et les zoms y z'apprennent à voler sans ailes. Mais v'là le Lag qui s'emballe et qui commence à brailler et à sauter sur place et qui finit par s'casser la gueule. Les zoms y s'font presque tous écrabouiller, et Bargrub et quek' troufions aussi. J'ai tell'ment rigolé qu'j'ai failli m'pisser dans la main. On s'marre toujours avec ces gros balèzes. »

— Chef de guerre Flaygit Brisefémur

« Peu importe ce que vous utilisez, utilisez-en BEAUCOUP. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Ça m'a paru une magnifique opportunité. Il ronflait avec un tel bruit d'tonnerre que même si j'avais pas eu les pieds les plus légers d'Altdorf il ne m'aurait pas entendu. Et alors qu'est-ce que j'ai trouvé dans cette gigantesque bourse, dans c'trésor légendaire, dans le sac du géant ? J'vais vous dire c'que j'y ai trouvé : deux moutons vivants, une chèvre morte, plusieurs seaux percés, un boisseau et demi de pommes écrasées et un halfling à demi dévoré. Enfin, j'ai pas complètement perdu mon temps : le halfling avait huit couronnes sur lui. »

— Erich le Retors

Aux dires des intéressés

« Je bois pour résister au froid. Pourquoi est-ce que ça vous surprend ? Votre espèce ne fait-elle pas de même ? J'ai une plus grande surface de peau exposée au vent et il me faut beaucoup plus d'alcool pour conserver la souplesse de mes articulations. Mais je ne mesure pas toujours très bien la quantité qu'il me faut. »

— Narnthansorok, mercenaire géant

« Perdu sans espoir de retour. Notre empire a disparu, perdu dans les sables, foulé aux pieds par des insectes. Il ne nous reste qu'un long déclin jusqu'au silence. Quelle ironie pour nous, alors que nos voix faisaient jadis trembler les racines des montagnes. Nous ne sommes plus très nombreux pour déplorer notre disparition maintenant, non que cela vous importe, vous qui êtes comme des parasites grouillants. Bien sûr que nous nous tournons vers la boisson… ou vers les ténèbres du nord. Les deux sont de bons moyens d'oublier ce que nous avons perdu. »

— Amorgbrandion, pillard géant

Les grands aigles

Croyances populaires

« Ils peuvent être aussi féroces qu'une tempête venue du nord et tout aussi rapides si ça leur prend. Lorsqu'ils descendent en piqué, vous les perdez de vue si vous clignez de l'œil. Ils ne ressentent pas la peur comme nous, mais s'ils la ressentent, ils le cachent bien. J'en ai vu un s'en prendre à un griffon sans la moindre hésitation parce qu'il s'était approché trop près de son aire et j'ai même entendu dire que les mères sont capables de s'attaquer à un dragon si leurs petits sont menacés. Maintenant, que cela soit vrai ou qu'on le croie, ça n'a pas tellement d'importance. Le fait que la plupart des gens y croient sans rien mettre en doute en dit beaucoup à leur sujet. »

— Lorenz, montagnard

« Bah ! Les déplorables créatures. Ils nous volent nos troupeaux et servent d'espions à ces détestables elfes sylvains. À chaque fois que nous partons en expédition pour chercher du bois, on voit toujours une de ces maudites bestioles planer haut au-dessus de nos têtes, juste hors de portée d'arbalète. Les humains n'arrêtent pas de répéter à quel point ils les trouvent « nobles ». Quelles sottises ! Ce sont des éboueurs qui se nourrissent de tout ce qu'ils peuvent attraper et de charogne s'ils n'ont pas autre chose. La seule bonne chose que je puisse dire à leur sujet, c'est que si vous arrivez à en abattre un, ils font un très bon repas. »

— Haakon Skallison, rôdeur nain



« Pendant des années, je ne les ai aperçus que de très loin, glissant dans le vent à très haute altitude. Je n'avais jamais espéré en voir un de près, mais je pense que la Dame a entendu mon souhait. Au cours d'une expédition de chasse avec mon seigneur, j'ai entendu ce que j'ai reconnu comme un cri d'oiseau, mais différent de tout ce que j'avais pu entendre auparavant. J'ai approché des faucons à maintes reprises, mais ce cri était à celui du faucon ce que le rugissement du lion est au miaulement d'un chaton. Cette clameur nous mit les nerfs à vif et flanqua une peur bleue à mon cheval, Genêt. L'armure de mon seigneur résonna de son écho. Nous nous dirigeâmes au galop vers l'endroit d'où provenait ce son, et là, que vîmes-nous, je vous le donne en mille ? Le plus merveilleux et le plus grand des aigles que j'eusse jamais vu, en train de tailler en pièces une cohorte d'orques. Ils tournaient en rond en beuglant selon leur habitude. Mon seigneur chargea sans la moindre hésitation, comme il le fait toujours. Nous avons d'abord pensé que nous aurions pu les mater comme ils le méritaient, mais nous vîmes ensuite qu'ils s'étaient postés en embuscade et que, sans notre bienfaiteur ailé, tout ne se serait pas si bien passé que cela pour nous. Mon seigneur, c'est tout à son honneur, s'en rendit compte et, lorsque nous en eûmes fini, il s'inclina devant le grand aigle et lui offrit ses remerciements. L'oiseau hocha la tête une fois, avec le maintien le plus royal qui soit, puis il bondit dans les airs et, en deux battements de ses puissantes ailes, il avait disparu. Voilà, mon ami, la raison pour laquelle les armoiries de mon seigneur portent un grand aigle. »

— Pierson, maître écuyer bretonnien

De l'avis des érudits

« Ce sont de fières créatures, en vérité, qui regardent avec commisération toutes celles qui ne possèdent pas d'ailes et qui ne peuvent donc éprouver le bonheur de voler. Ils peuvent se montrer bienveillant, à leur façon, bien qu'ils ne comprennent pas la plupart de nos usages. Ils abhorrent toutes les races à peau verte car les orques massacrent ou font fuir les troupeaux de chèvres des montagnes qui sont leurs proies naturelles et les gobelins considèrent les œufs des grands aigles comme une gourmandise rare et délicate. Le souvenir d'Ethelior l'Astucieux se perpétue dans les chants qu'ils sifflent et qui racontent comment il anéantit une grande horde d'orques au moyen d'un piège subtil : il les engloutit sous une avalanche qu'il avait déclenchée en poussant des cris aigus à des endroits stratégiques dans une passe montagneuse. Autrefois, il y a longtemps même pour nous, les héros d'Asur les chevauchaient pour aller au combat. J'ai entendu dire que les présages qui annoncent la Fin de nos Jours sont venus et que les anciennes traditions réapparaissent, et qu'ainsi, à nouveau, les grands aigles emmènent certains des héros d'Asur à la guerre. »

— Nethlareil, mercenaire elfe



Voilà longtemps que les grands aigles fascinent les érudits de l'Empire pour une autre raison encore : ils semblent immunisés contre la souillure du Chaos. Lorsqu'elles sont exposées trop longtemps aux effets pervers du Chaos, toutes les autres créatures naturelles finissent par muter. Mais pas les grands aigles.

« Car enfin nous nous trouvons là face à un secret, un secret de grande importance. On n'a jamais entendu parler d'un grand aigle mutant, pas une seule fois depuis le début de l'existence de l'Empire. Si l'on pense aux affinités qu'a le Maître du Changement pour les oiseaux de proie, on pourrait penser qu'il était pratiquement inévitable qu'il en corrompe quelques-uns selon sa volonté et pourtant il semble que cela ne se soit jamais produit. Je ne vois qu'une seule explication à cela et elle remonte vraiment à un lointain passé. Dans le trésor Impérial se trouvent plusieurs plaques gravées qui furent ramenées de Lustrie, je crois. Leurs inscriptions relatent un conte très ancien qui concerne les grands aigles et des êtres qui vivaient en ce monde avant les humains, paraît-il. Il semble que les aigles étaient les hérauts de ces « anciens » et qu'ils étaient chargés de porter leur parole jusque dans les régions les plus lointaines du monde. Ils reçurent de nombreux dons pour les aider dans leur tâche, ainsi que, remarquez bien que ceci n'est qu'une traduction sommaire, « un grand pouvoir contre les sombres puissances. » Il s'agit peut-être d'un conte de fées pour enfants, mais quelqu'un a accordé suffisamment de prix à ce conte pour le faire graver dans de l'or pur. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Les araignées géantes

Croyances populaires

« Des araignées géantes ? Ouais, j'en ai vu une, jadis. J'étais sur la piste d'un renard dans la forêt du comte von Richter. Cet effronté d'animal faisait son choix parmi les meilleurs gibiers à plumes du comte, ou du moins c'est ce que nous pensions. J'étais tombé sur des traces de plumes qui menaient vers une partie de la forêt où je n'avais aucune raison d'aller en temps normal ; c'était une vraie forêt vierge et tout était recouvert d'une espèce de matière gluante. Au bout de quelques minutes, j'en étais couvert. Bien, alors j'ai trouvé l'oiseau et le renard. La pauvre bestiole avait eu la tête tranchée par quelque chose et j'ai entendu un drôle de bruit cliquetant au-dessus de ma tête. Alors j'ai regardé, mais j'aimerais mieux ne pas l'avoir fait. C'était une araignée sacrément grosse, la plus grosse que j'aie jamais vue. Rien que son corps devait faire un mètre cinquante et ses pattes, eh bien, la pensée de ces longues pattes velues me fait encore froid dans le dos, si vous voyez ce que je veux dire ? Je lui ai décoché une flèche et je pense que je la lui ai plantée dans l'œil, mais je ne me suis pas arrêté pour vérifier. »

— Fritz Bodger, forestier

« Oh oui, je m'souviens de cet été où on a eu une invasion d'araignées géantes. Personne n'a su pourquoi qu'elles sont sorties en masse des collines c'jour-là, mais on a été infestés ! La plupart des braves gens se sont barricadés dans leur cave. Elles ont tout piétiné et emporté tous les moutons, les chèvres et les cochons du village. J'ai entendu dire qu'elles avaient pris la fille du maire aussi, avec son nouveau-né. Remarquez, on en a raconté de drôles sur lui et sur ses manigances. Sa maison a brûlé quequ' z'années après ça, et pas par accident, y paraît. Drôle d'histoire. Mais comme j'vous ai dit, j'étais qu'un mioche. »

— Le vieux Hob, paysan

« Alors, laissez-moi vous raconter ça. Je marchais avec une compagnie près de la forêt de la Drakwald. Nous avions établi notre campement près de cette vieille ruine. En vérité, il n'y avait guère qu'un mur ou deux encore debout, mais ça nous abritait du vent. En tout cas, j'avais pris le deuxième tour de garde avec trois autres gars, lorsque ces choses ont surgi du sol en grouillant. Les araignées n'ont jamais bien été mon affaire, mais celles-là étaient de véritables monstres. Plus de trois mètres de haut sur leurs longues pattes velues. Et il devait y en avoir au moins une vingtaine ! Ceux qui étaient encore endormis n'ont pas eu la moindre chance. Ils ont été piqués avant d'avoir pu se défendre, piqués et emportés. Je me suis jeté sur la première chose qui m'est tombée sous la main, un brandon que j'ai tiré du feu. C'est un truc qui ne leur a pas plu du tout ! Elles ont

reculé en claquant des mandibules et nous les avons fait rentrer dans le trou d'où elles étaient sorties en leur tapant dessus. Et puis nous nous sommes repliés. Je fais encore des cauchemars où je revois cette nuit-là et ou je repense à ce qui est arrivé aux hommes que nous avons dû abandonner derrière nous. »

— LEONHARD, MERCENAIRE

De l'avis des érudits

« Les puissances du Chaos cherchent même à dénaturer les créatures de la nature, comme les modestes araignées, qu'elles transforment en énormes horreurs telles que celle qui fut massacrée par le grand guerrier Georg von Hof. Cet outrage à l'ordre naturel est exposé, momifié, dans le hall d'entrée du Rathaus à Hof, en témoignage de la résistance opposée par la ville et par son fils le plus glorieux contre les perpétuels dangers du Chaos. Ce Chaos qui ne cesse jamais de menacer de nous engloutir à l'instant même où notre vigilance se relâchera. »

— VORSTER PIKE, RÉPURGATEUR

« Pointes de flèches et fers de lances enduits de venin de vouivre mêlé de sel. Retirez les sacs à venin qui sont juste sous les mandibules inférieures et apportez-les-moi. »

— RIKKIT'TIK, « ÉRUDIT » DU CLAN ESHIN

Les dragons

Croyances populaires

« J'en avions jamais vu, quoiqu' j'en avions entendu parler. Mon papet y jurait dur comm' fer qu'l'en avait vu un passer une nuit sul'champ. L'étions ben plus gross' qu'la grange du Jakob, avec des yeux comm' des feux d'forêt. L'a descendu d'un coup et pis l'a gobé une vache comme si qu'c'était un p'tit pâté, parole. C'est c'qu'il a dit l'papet ; l'aimait bien sa p'tite gnôle, l'papet. »

— GERHARD, PAYSAN

« Magnifique au-delà de ma pauvre expression ! Je ne suis qu'un vieux soldat, il faudrait l'art d'un poète pour évoquer toute la majesté d'un dragon. De ma vie, je n'aurais espéré voir un wyrm du feu et encore moins combattre au côté d'une telle créature, mais la vie d'un mercenaire l'amène parfois à se joindre à d'étranges partis. Et c'est ainsi que je me suis trouvé au service du prince de Rémas, dans le même camp que le seigneur elfe Asarnil, accompagné de son dragon, Croc de Mort. Asarnil m'a expliqué que « Croc de Mort » était une traduction très sommaire du véritable nom du dragon. Peut-être bien, mais en attendant, c'était une description plutôt pertinente. Je ne peux dénombrer les ennemis que je l'ai vu mettre en déroute ou détruire de son souffle ardent, sans compter ses crocs et ses griffes. Croc de Mort est plus grand qu'une maison de ville et plus résistant qu'une forteresse. Une fois, j'ai vu un boulet de canon ricocher sur son cuir. Mais ce qui m'a le plus surpris chez lui, c'est qu'il possède le sens de l'humour. Lors



d'une bataille contre des peaux-vertes vêtues de noir et de jaune que les gars appellent « gobelins de la nuit », un de leurs énergumènes est pratiquement venu s'écraser contre nos lignes avec sa chaîne et son boulet. Juste avant qu'il ne nous atteigne, Croc de Mort est descendu en rase-mottes, il a attrapé cet avorton hurlant par la peau du cou et il l'a relancé derrière ses propres lignes en lui faisant faire une magnifique parabole. Cela a déclenché une belle pagaille et les gobelins se sont égaillés dans toutes les directions en glapissant à pleins poumons. Au-dessus de nous, j'ai entendu ce géant qui produisait un « bruff-bruff » répété et j'ai réalisé que Croc de Mort riait en regardant la débandade. Car c'est ce que les gobelins ont fait. Le mépris amusé du dragon les a proprement démoralisés et ils se sont tous enfuis. »

— Sergent Uhler Carroburg, chien de guerre

« Les plus ignobles des créatures, traîtres et maléfiques, voilà ce qu'ils sont. Malgré tous les ravages qu'ils font, ils ne sont rien d'autre que de vulgaires voleurs. Ils sont incapables de créer alors ils détruisent, ils brûlent les villages et mettent nos cavernes à sac. Ils attendent toujours le moment où nous sommes affaiblis, lorsque nous sommes assaillis par les grobi et les infects hommes-bêtes. C'est seulement alors qu'ils fondent sur nous pour nous attaquer. Une armure de gromril peut résister au feu du dragon et tous les nains sont accoutumés aux effets du feu, mais même les Fils de Grungni ont besoin d'air pour respirer. Les dragons le savent bien et ils cherchent à nous piéger dans nos cavernes et à les emplir de flammes. Il n'existe point de Livre des Rancunes qui ne contienne au moins quelques lignes consacrées au drakk et la plupart d'entre eux renferment plusieurs chapitres exclusivement dédiés à ce sujet.

— Karga Fennasdottir, commerçante naine

« De tous les titres auxquels peuvent aspirer les braves, aucun n'est aussi honoré parmi les races du Vieux Monde, ni aussi rare, que celui de « Pourfendeur de Dragons » et avec raison. Les dragons sont pratiquement impossibles à tuer ; leur cuir dur comme le fer est capable de détourner les armes les plus puissantes. Sigmar lui-même, armé de Ghal-Maraz, réussit tout juste à blesser Abraxas, le Grand Wyrm. Si un héros parvenait à porter un coup fatal à l'un d'eux, il devrait encore affronter la rancune de la bête, car tous les dragons combattront amèrement pour emmener leur tueur avec eux dans le royaume de Morr. »

— Axel Wissenburg, ménestrel itinérant

« Ils sont nos frères depuis la nuit des temps, ils sont l'expression la plus pure et la plus authentique de la force de vie que recèle ce monde. Autrefois, les cieux étaient sillonnés de leurs gracieuses silhouettes et ils dansaient dans les courants ascendants qui soufflent par-dessus les montagnes, exécutant de complexes parades amoureuses qui étaient une joie à contempler. Ils se couchaient aux pieds de Vaul et réchauffaient ses forges de leur souffle incandescent. Quand nous sommes partis en guerre contre les forces du Chaos, ils ont emmené les plus grands de nos héros sur leur dos et ils furent toujours les premiers à engager le combat avec l'ennemi et les derniers à quitter le champ de bataille. Mais aujourd'hui, leurs forces diminuent, comme les nôtres, et leur chant qui s'évanouit n'est plus qu'un souvenir. Lorsqu'ils auront tout à fait disparu, je pense que nous disparaîtrons aussi et peut-être que ce n'est que justice. »

— Sithaebron, seigneur des dragons de Caledor

« C'était la plus grande créature vivante que j'ai rencontrée de ma vie et j'ai voyagé plus loin que n'en rêvent la plupart des hommes. Il était tout en muscles et en écailles et sa masse ne comportait pas la plus petite parcelle de graisse, pour autant que j'aie pu voir. Il se déplaçait avec tant de grâce mortelle que, bien que la dernière et valeureuse attaque de Varek lui ait causé une profonde blessure, il continuait à glisser sur le sol de la caverne dans une souple ondulation que rien ne semblait pouvoir interrompre. Dans l'espace confiné de la caverne il tenait ses ailes membraneuses serrées le long de son corps, mais elles frémirent un peu lorsqu'il se redressa face à nous. Ses griffes étaient plus grandes qu'un homme, la plus petite de ses dents était longue comme mon avant-bras. Sa queue était une arme de chair et d'os barbelé, coupante comme un rasoir. Je pouvais sentir le remugle ignoble de la malepierre dans son haleine, toute sa tanière en était empuantie. Ses yeux luisaient de folie et de haine. Tout mon instinct me criait de m'enfuir le plus loin possible de lui en hurlant. Si je n'avais déjà eu la mauvaise fortune, en une occasion, de me trouver face à un démon majeur du Chaos, j'aurais pu jurer par Sigmar que c'était l'être le plus effrayant que j'ai jamais combattu. En tout cas, il remportait la seconde place sans difficulté. »

— Félix Jaeger, extrait de Mes Voyages avec Gotrek, vol. III (Les Éditions d'Altdorf, 2505)

De l'avis des érudits

Même si tout le monde a entendu parler de la taille impressionnante des griffes et des dents des dragons, le plus fameux de tous leurs attributs reste leur souffle enflammé. Capable de raser des villages entiers et de réduire en cendres un chevalier en armure complète, le souffle des dragons est universellement craint ; cependant, dans les cercles d'érudits, les spéculations sont nombreuses quant au moyen qu'ils emploient pour produire leurs flammes.

« Il semble qu'ils soient capables d'enflammer l'air lui-même, ce qui a fait naître l'hypothèse selon laquelle leur souffle est, en fait, d'origine magique. Une supposition qui est certainement corroborée par le fait qu'on n'a jamais entendu parler, dans aucune histoire, d'un dragon se trouvant « à cours » de feu. S'ils étaient pourvus d'un organe interne produisant un combustible d'une nature ou d'une autre, ils pourraient, vraisemblablement, perdre leur flamme. Je ne connais aucune source naturelle de chaleur, excepté les roches incandescentes des volcans, qui puisse à la façon du souffle d'un dragon faire fondre les pierres facilement. J'ai également entendu parler de dragons qui ont été touchés par le Chaos de telle façon que leur souffle a en quelque sorte été corrompu par ce contact, je ne sais comment, et qu'il porte la puanteur de la malepierre. Je dois avouer que je ne suis pas certain que ceci puisse être un argument en faveur de la nature magique ou naturelle du feu du dragon, mais ce n'en est pas moins intéressant. Pourquoi cela est-il important ? Je vais vous le dire. Si vous devez un jour affronter des dragons à la guerre et que leur souffle est d'origine magique, vous pourriez alors être capable de le dissiper comme vous le feriez de tout autre enchantement ennemi. Voilà qui demande à être approfondi, pas vrai ? »

— Aponymous Rone, maître sorcier du collège Lumineux

Que cela soit un effet secondaire de leur souffle ou de leurs immenses besoins en nourriture, les environs de la tanière d'un dragon se transforment généralement en désert désolé, dépourvu de toute vie à l'exception de quelques plantes rabougries. Aucun bruit ne rompt le silence qui y règne car tous les animaux et les oiseaux fuient la région, la laissant vide et silencieuse. En règle générale, dans le Vieux Monde, ceux qui sont assez audacieux pour partir en quête de dragons sont soit des tueurs nains en quête d'une noble mort, soit de stupides chercheurs de trésors espérant s'approprier une partie de la grande fortune que tout dragon semble posséder.

« Les dragons amassent un trésor pour séduire une compagne. Plus le trésor est important, meilleures seront les chances du dragon qui le détient d'attirer une partenaire pour se reproduire. Typiquement, les plus grands trésors ont été soit acquis par la force des armes, soit obtenus en paiement. Oui, j'ai bien dit en paiement. Il est vrai que de nombreux dragons se sont emparés de leur trésor par la force brutale, le plus souvent en le dérobant à notre peuple, mais il y a très longtemps les dragons étaient nos amis et nos alliés. Ils nous ont aidés à creuser nos cavernes et ont aidé les Maîtres des Runes à forger un certain nombre de nos runes majeures. En échange, nous avons fabriqué pour leur plaire des trésors d'une beauté sans pareille. Vous avez sans doute entendu dire que nous, les nains, avons perdu le savoir qui nous a permis de forger certaines des plus puissantes runes de l'ancien temps ? Sottises. Depuis quand un nain pourrait-il oublier une chose de valeur ? Non, nous savons toujours comment les fabriquer, mais certaines des plus grandes runes ne peuvent être serties dans le gromril que grâce au feu du dragon et après les nombreuses trahisons dont nous avons été victimes, nous ne faisons plus confiance aux drakks. »

— Ulther Harginsson, maître du savoir des nains

La race des dragons semble être extrêmement malléable, capable de s'adapter à son environnement au fil du temps. Il existe des histoires qui parlent de dragons des forêts dont le corps mince et sinueux leur permet de se déplacer entre les troncs rapprochés des arbres et dont les écailles ressemblent à des feuilles mortes. Les dragons de la Terre du Froid ont tellement changé depuis leurs origines que leur souffle a perdu son feu et qu'il s'est transformé en un nuage de vapeur noire et corrosive qui peut vous faire fondre la chair sur les os. Bien évidemment, ceux qui ont subi les plus grandes modifications sont ceux qui sont tombés sous l'influence du Chaos.

« Tous les dragons bicéphales du Chaos sont les descendants de Galrauch, mais les dragons qui se sont tournés vers le Chaos ne sont pas tous de sa lignée. Les récompenses que nous accorde le Chaos sont nombreuses, pourquoi les dragons ne seraient-ils pas tentés eux-aussi, tout autant que les humains ? Les dragons qui se tournent vers les ténèbres sont des êtres pernicieux et intelligents qui se délectent de la douleur d'autrui. Il m'est arrivé, en quelques occasions, de m'allier avec leur espèce. Mais je n'ai jamais eu aucune confiance en aucun d'eux, car à leurs yeux tous les membres des autres races sont des créatures inférieures et des instruments insignifiants. C'est une attitude que j'admire, je dois l'admettre. »

— Dr. Athren Abolas, instigateur du Changement

Il existe une autre catégorie de dragons que même les plus braves craignent d'évoquer : les dragons morts-vivants. Dans les temps anciens, lorsqu'un dragon se sentait las du monde, il s'en allait au loin, bien au-delà des Montagnes du Bord du Monde, dans un vaste désert du sud qu'on appelle la plaine des Os. Et là, il s'allongeait parmi les restes de ses ancêtres et il décidait de mourir. Quand Nagash, le grand nécromancien, conduisit son terrible Rituel de l'Éveil, une parodie de vie s'insinua dans les ossements des dragons défunts et ils s'envolèrent grâce à leurs ailes déguenillées, en quête de proies. Avec la défaite de Nagash, ils s'effondrèrent à nouveau, mais une fois que certaines puissances sont libérées, il est très difficile de les renvoyer là d'où elles sont venues. Les nécromanciens et les vampires dotés d'une grande volonté et qui maîtrisent les connaissances adéquates peuvent encore commander aux dragons morts de se lever pour les diriger selon leur bon vouloir.

« Je pensais qu'il me restait peu de plaisirs à expérimenter dans ce monde, et certainement aucun qui vaille la peine de se fatiguer à l'obtenir. Je dois pourtant confesser que j'ai éprouvé une profonde excitation lorsque j'ai soumis Agorak le Silencieux à ma volonté pour la première fois. Mais, pour aussi délicieuse qu'elle soit, cette sensation n'était rien comparée à la joie que j'ai ressentie lorsque j'ai finalement eu l'occasion de le lâcher sur mes ennemis. Il n'y a rien de tel qu'un dragon pour insuffler la peur dans le cœur des hommes. Et c'est encore mieux s'il est mort-vivant. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

Cela fait des milliers d'années maintenant que, pour un laps de temps donné, il n'y a pas plus d'une poignée de dragons en activité dans le monde. Dans le Vieux Monde, il n'y en a jamais que deux ou trois à être éveillés au cours d'une même période et ils se contentent généralement de rester au voisinage de leur antre. Mais on entend des murmures dans le vent, qui parlent des Jours du Déclin et il existe une prophétie séculaire au sujet de tous les dormeurs qui se réveilleront pour engager la dernière bataille contre le Chaos.

« J'arpente les Chambres du Rêve et je ressens un changement dans le souffle du vent. Dans le rythme de leur sommeil paisible, je peux lire des présages. Minaithnir me dit lui aussi qu'il sent ses frères remonter vers la conscience. J'habite l'espoir et la crainte. L'espoir que mes frères et sœurs draconiques s'affranchiront de leur sommeil majestueux pour s'élever à nouveau et que les seigneurs de Caledor chevaucheront encore les dragons pour aller au combat, comme dans les temps anciens. Et la crainte que lorsque nous le ferons, si nous le faisons, cela ne soit notre dernière chevauchée. »

— Imrik, prince dragon de Caledor

Aux dires des intéressés

« Quand les Anciens Slanns ont pour la première fois façonné leurs Portails dans la substance même des étoiles, j'étais là pour les assister dans leurs travaux. Je suis venu du fond des âges, j'ai observé l'ascension et la chute de vos races moindres et de vos civilisations. J'ai anéanti des chevaliers et des cités, brûlé des champs entiers et mis des armées en déroute dans mes jeunes années. Je pourrais vous en dire beaucoup sur ce que vous avez oublié du monde et plus encore sur ce que vous n'avez jamais su, mais je ne pense pas que je le ferai. Vous et vos semblables n'avez d'autre utilité que de m'offrir un peu de distraction et quelques élégantes babioles, de temps en temps, pour orner mon repaire. Rien chez vous ne me paraît vraiment digne d'intérêt. »

— Brinrairdih, souvent appelé « la Tempête Rugissante », dragon vénérable

« Comparées à nos vies, les vôtres ne sont que des étincelles qui volettent devant un brasier. Pourtant quelques-uns d'entre vous dansent avec tant de grâce dans les ténèbres que je ne peux m'empêcher de les remarquer. J'ai vu des merveilles naître des forges des nains, de l'habileté des elfes et même du courage des humains. Je soupçonne qu'il y a là une tranquille admiration mutuelle. J'ai observé les images qui ornent les boucliers de vos plus puissants guerriers et embellissent vos étendards. Il me semble que, quand nous aurons disparu, nous vous manquerons. »

— Tinairath l'Aquilon, dragon

Les griffons

Croyances populaires

« Nous étions débordés à huit contre un au moins. Les horribles petits scélérats n'arrêtaient pas de chanter leurs chansons ineptes et de charcuter mes braves gars avec leurs ignobles lames rouillées. Ils savaient qu'ils nous tenaient, je pouvais le voir dans leurs exécrables yeux rouges. Mais même comme ça, nous avons continué à nous bagarrer et nous leur en avons rendu plus que nous n'en avons reçu. Cela aurait été un beau combat final, mais soudain une ombre est tombée sur nous. J'ai senti mes poils se redresser sur la nuque quand un cri venu du ciel a fait résonner mon armure. C'est alors que le comte et Aile d'Acier, sa monture, se sont abattus sur les gobelins. Ceux-ci n'ont même pas eu la possibilité de se disperser avant d'être mis en pièces. Mon armure était gluante du sang qui giclait tandis qu'Aile d'Acier les éventrait. La bête bougeait si rapidement que je n'arrivais pas à suivre ses griffes des yeux. Lorsque tout fut terminé, nous les avons acclamés et, c'est la vérité par Sigmar, tandis que le comte brandissait son Croc Runique en hommage à notre bravoure, le griffon nous a fait un signe de tête lui aussi avant de bondir dans les cieux. »

— Ernst Wolfenburg, mercenaire

« Oh, oui da, on en fait des bavardages et on prend de grands airs en parlant de ces nobles bêtes mais ce ne sont que des âneries. J'ai escaladé le Bord du Monde pendant vingt ans pour ramener leurs petits et les vendre contre de l'or, mais j'attends toujours d'en rencontrer un qui ne soit pas bête comme une oie. Y'a rien d'autre qu'une cervelle d'oiseau dans leur tête d'oiseau. Il suffit de leur jeter un morceau de viande suffisamment gros et vous pouvez leur passer sous le nez et même leur botter le derrière en passant, si ça vous amuse, ils ne vous regarderont même pas. »

— Barthelm Vander, chasseur

« Ils me flanquent la frousse. Plus que tous les autres animaux, même ce lézard de Lustrie au zoo. Ils vous regardent sans arrêt avec leurs yeux flamboyants. Ils vous observent, ils attendent que vous vous fassiez une ânerie, que vous les approchiez d'un peu trop près. Et alors « CRAC », vous êtes cuit. On tire au sort vous savez. On tire

au sort pour savoir qui s'occupera de les nourrir chaque semaine. Ils nous tuent quatre ou cinq garçons tous les ans. Griffe de Mort ? Celui-là, il n'y a que Karl Franz lui-même qui puisse le nourrir. »

— Pieter, palefrenier impérial

De l'avis des érudits

« Ce sont les meilleures montures, mais n'oubliez jamais à quel point ils sont dangereux. Vous voyez ces cicatrices ? Je ne les dois pas à un ennemi. Lorsque j'étais enfant, je ne rêvais que d'avoir la chance de montrer ma valeur, de faire mes preuves sur le champ de bataille. Mais tout le courage que j'avais rassemblé pour mon premier combat n'était rien comparé à celui qu'il me fallut pour monter en selle sur un griffon. À dos de griffon, vous savez ce qu'est le pouvoir, vous en connaissez à la fois la douceur et l'amertume. Vous pouvez voir toute l'étendue du champ de bataille et savoir comment avance votre cause. Vous pouvez observer la chute de vos ennemis et voir vos hommes mourir. Avec un griffon, il vous est possible de retourner la situation… mais n'oubliez jamais qu'ils n'apprécient guère la selle et celui qui s'y tient. »

— Comte Matthias Ostermark

Dans l'Empire, à part les images du puissant marteau de guerre de Sigmar, aucun symbole n'est tenu en aussi haute estime que celui du griffon. La célèbre Bannière du Griffon de l'Empire repose en la cathédrale de Sigmar et il est dit que toute unité qui l'arbore pour une juste cause ne peut être vaincue. L'insigne officiel du Grand Théogoniste de Sigmar est un sceau de jade vert portant l'image d'un griffon. En vérité, pour les citoyens de l'Empire, le griffon est une créature sacrée.

« Il n'y a guère de doute, en réalité : ce sont clairement des créatures du Chaos. On n'a jamais vu aucun animal sauvage qui soit constitué d'un amalgame aussi bizarre de parties différentes. La tête d'un rapace ne se retrouve pas posée sur le corps d'un lion sans la mise en œuvre de forces tout à fait contre nature. Oh, je vous accorde que leur mutation est maintenant stabilisée. J'irais même jusqu'à dire que cela fait des milliers d'années qu'il en est ainsi. Mais autrefois, il y a longtemps, ils sont nés du Chaos et ils pourraient encore être utilisés pour servir ses desseins. »

— Eckhard, érudit de Nuln, conduit au bûcher pour hérésie

Les griffons préfèrent leur viande crue et hurlante, mais ils se contenteront de charogne s'ils ne trouvent rien d'autre. Ceci est cependant assez rare car leurs territoires de chasse s'étendent généralement sur des centaines de kilomètres autour de l'aire qu'ils se sont choisie dans la montagne. Leur vue est aussi perçante que celles des rapaces auxquels ils ressemblent et ils peuvent détecter le moindre mouvement à des kilomètres. Leurs cris de guerre inspirent la terreur à tous les êtres qui les entendent, excepté les plus courageux. Leurs cavaliers doivent les retenir par la force pour les empêcher de pourchasser les adversaires en déroute car il est dans leur nature d'étriper tous les ennemis qui fuient devant eux.

Les pégases

Croyances populaires

« Ne vous y trompez pas, ce n'est pas parce qu'ils ont des ailes qu'ils ne sont qu'une sorte de cavalerie rapide et légère. Ce sont des chevaux de guerre d'une grande intelligence et ils sont tout aussi dangereux que n'importe quel destrier entraîné pour le combat peut l'être, peut-être même plus car ils sont malins. Un pégase piétinera un ennemi en fuite d'aussi bon cœur que le ferait un cheval, mais il calculera ses coups pour infliger le maximum de dommages et laissera une ribambelle de cadavres dans son sillage. Ils ne craignent pas le feu et ne s'effarouchent pas de l'odeur du sang. En vérité, j'ai entendu parler de pégases mangeant des morts. Moi, je ne m'en approche pas. J'aime combattre en gardant les pieds sur terre et je préfère que mes ennemis en fassent autant. »

— Leonhard, mercenaire

« Ce sont les chevaux les plus merveilleux qu'on puisse imaginer ! Ils courent dans le vent et s'amusent avec les éclairs des tempêtes comme si c'étaient des jouets. Ma mère dit que le Seigneur Sigmar nous a envoyé les pégases pour veiller sur les passes des montagnes et s'assurer que les méchants ne pourraient pas les traverser sans combattre. »

— Carmilla, paysanne de l'Empire



« Donnez-moi un pégase contre un griffon quand vous voulez. Ils sont bien plus loyaux, tout aussi nobles et bien plus faciles à contrôler. Donnez de l'éperon à un pégase et il fera ce que vous lui demandez. Faites de même à un griffon et vous avez toutes les chances de vous faire déchiqueter dès que la bête en aura l'occasion. Il est vrai qu'ils n'ont pas tout à fait le même impact sur le moral de l'ennemi, bon et alors ? Je préfère compter sur mon bras et mon épée plutôt que sur la férocité de ma monture et j'ai pourtant vu mon Calypsan terrasser plus d'une peau-verte depuis sa naissance. »

— Lord Albrecht von Helmgart

De l'avis des érudits

« La première chose à comprendre, c'est que ce ne sont pas de simples chevaux ailés. Leur apparence ne correspond pas aux faits, quelle que soit l'opinion des gens du commun. En effet, leur structure interne tout entière est complètement différente de celle de tous les chevaux que j'ai eu l'occasion d'examiner. Les pégases sont omnivores, capables de se nourrir de matières carnées et végétales, alors que les chevaux sont strictement herbivores. Souvent, ceux qui sont corrompus par la souillure du Chaos sont exclusivement carnivores et leurs dents, qui sont normalement plates, se convertissent en dangereux crocs aiguisés. Comme on pouvait s'y attendre, la structure de leur squelette se rapproche beaucoup plus de celle des oiseaux que de celles des chevaux et ceci fait partie des particularités qui leur permettent de voler. Je dois pourtant avouer que je ne pense pas que leur capacité de voler soit entièrement explicable par les lois naturelles. J'ai personnellement vu une jument pégase porter un chevalier en armure lourde sans montrer aucun signe de fatigue, même après douze heures de vol sans interruption ; c'est un exploit qui paraît impossible. Une de mes connaissances, qui fait partie du collège Lumineux, m'a suggéré que les pégases sont peut-être capables, d'une manière ou d'une autre, de « naviguer » sur les vents de magie qui soufflent du nord. Je ne prétends pas être suffisamment qualifiée pour confirmer ou infirmer une telle hypothèse, mais je la soumets à votre réflexion. »

— Marianne Sosber, anatomiste

Les pégases nichent dans la région des Montagnes Grises du Vieux Monde. Des chasseurs venus de l'Empire et de la Bretonnie bravent les dangers des passes montagneuses pour capturer des poulains de pégases qu'ils revendent aux nobles pour un prix élevé. Plusieurs des ordres de chevalerie bretonniens ont eu le coup de foudre pour les pégases et quelques seigneurs ont même commencé à constituer des unités entières de chevaliers montés sur des pégases.

« L'élevage des poulains de pégases s'est révélé exceptionnellement difficile. Enfin, je veux dire qu'il est très difficile de leur apprendre à voler. Laissez-moi vous expliquer ça. Plusieurs des poulains que nous avons élevés n'ont jamais appris à voler et leurs ailes se sont atrophiées en grandissant. Même ceux dont les mères participaient activement aux leçons de vol n'y ont pas toujours pris goût. Je soupçonne que sans le danger inhérent aux nids de haute montagne où les pégases sauvages sont élevés, ils sont suffisamment intelligents pour se rendre compte qu'ils n'ont pas réellement « besoin » de voler. Par conséquent, nous dépendons toujours des montagnards et des rôdeurs nains spécialisés dans la capture des poulains. Mais il y a une chose que je trouve fascinante : les pégases qui n'apprennent jamais à voler sont les coureurs les plus rapides dont j'ai jamais entendu parler. Ils sont capables de distancer n'importe quelle autre monture, sauf peut-être un pégase en vol. »

— Jean-Marc, éleveur bretonnien

On trouve d'autres endroits où les pégases vivent à l'état sauvage dans le monde. Dans plusieurs de ces lieux, particulièrement sur la Terre du Froid, les pégases sont profondément corrompus par le Chaos et ceci a donné naissance aux créatures que l'on nomme les pégases ténébreux. Ils possèdent des ailes membraneuses au lieu des ailes couvertes de plumes des pégases normaux et ils ont souvent des cornes difformes dont ils se servent avec une précision surprenante. Les pégases ténébreux sont très friands de la chair des humains et ce sont des chasseurs passionnés.

Les hippogriffes

Croyances populaires

« Ce sont les plus fabuleuses des créatures du monde et vous savez pourquoi ? C'est grâce à eux que j'ai pu changer de vie. Je suis né dans une hutte répugnante, dans un village de Bretonnie du sud qui n'a même pas de nom. J'étais le huitième de la famille et on ne s'occupait pas de moi en général. Y'a bien quelques anciens du village qui avaient remarqué que j'avais l'esprit vif, mais à part ça j'étais plutôt quelconque. J'ai entendu dire que beaucoup de ceux qui sont destinés à partir en quête du Graal ressentent une sorte d'appel qu'ils ne peuvent pas expliquer. J'ai ressenti le même genre d'appel le jour où sire Barlois Giraud a proclamé qu'il offrait une bourse bien remplie et son affranchissement à celui qui lui rapporterait un poussin d'hippogriffe. Je ne savais rien des montagnes et encore moins des hippogriffes, mais j'étais bien décidé à me libérer d'une vie de corvées. Je ne vais pas vous ennuyer avec les détails de mon voyage. Il a été plus long que je ne l'imaginais et aussi plus difficile. Arrivé dans les contreforts des montagnes, la Dame m'a pris en pitié et j'ai rencontré un chasseur bienveillant



qui m'a expliqué ce qu'il fallait faire. En conséquence, je me suis caché dans les bois et j'ai attendu qu'un autre réussisse l'exploit presque impossible de ramener un petit d'hippogriffe vivant depuis le sommet des montagnes. Et alors, pendant que cet individu aussi courageux que chanceux dormait, je lui ai tranché la gorge et je me suis approprié le petit. Je n'en sais toujours pas plus sur les montagnes et sur les hippogriffes, mais je connais la douce sensation de pouvoir échapper à une vie de servage. Trois fois hourra pour les hippogriffes et la vanité des chevaliers ! »

— Sébastien, pickpocket bretonnien

« Nombre de mes camarades diraient que le pégase est la monture la plus merveilleuse à laquelle puisse aspirer un chevalier. Ils parlent de la grâce du pégase, de sa beauté et de sa rapidité et chantent ses louanges en affirmant qu'il possède les plus grandes vertus que l'on puisse rechercher chez un animal. Mais la seule vertu que je puisse voir dans la rapidité, c'est qu'elle m'amène plus vite au champ de bataille, je trouve assez de grâce dans le fracas des armes et j'ai oublié comment percevoir la beauté il y a bien des années. Je ne demande pas à ma monture d'exécuter des tours. Je m'attends à du carnage et j'en ai avec Eliaos, mon hippogriffe. Que les autres chevaliers gardent leurs élégants chevaux ailés, je leur préfère mon sauvage ami. »

— Lord Gildas Frangeau, noble bretonnien

« Bah, c'est des charognards vicieux. Y z'ont toute la sauvagerie du griffon et rien d'sa noblesse. Y mangeront toutes les viandes qu'y z'arriveront à dégoter. Puis morte ou vivante, ça fait point de différence. C'est des bestioles revêches, par-dessus l'tout. Même ceux qu'ont été dressés pour qu'on puisse les monter, y essaieront d'vous mordre si vous v'nez trop près. Les Bretonniens se sont pris d'la fantaisie d'en avoir juste parc'qu'ils étaient jaloux des griffons d'l'Empire. Mais, dame, dites ça à l'un d'eux et vous risquez bien d'finir embroché sur sa lance. »

— Le vieux Hob, paysan

De l'avis des érudits

« De même que le noble griffon, l'hippogriffe est une créature du Chaos. D'ailleurs, je soupçonne qu'ils sont les rejetons d'un même ancêtre. Et nos aïeux pensaient certainement la même chose, sinon pourquoi cette similitude de nom ? Ces créatures se détestent, ce qui n'est pas surprenant si l'on considère la nature extrêmement territoriale et prédatrice des deux races. Les griffons dominent les Montagnes du Bord du Monde, tandis que les hippogriffes se sont attribué les Montagnes Grises. Une rencontre entre ces deux espèces se solde pratiquement toujours par un duel à mort. Je suppose que l'on peut trouver une sorte de symétrie singulière à voir deux créatures dérivées du Chaos se détruire mutuellement. Mais je présume toutefois que leurs cavaliers, s'ils devaient en avoir en de telles circonstances, n'apprécieraient guère cela, particulièrement si l'on considère le fait que la plupart de ces affrontements se déroulent dans les airs, avec le perdant plongeant vers sa mort à la fin. »

— Eckhard, érudit de Nuln, conduit au bûcher pour hérésie

Les hippogriffes sont les montures préférées des chevaliers bretonniens qui désirent posséder une créature d'un tempérament plus agressif que les pégases au doux caractère. Du fait que la capture d'un hippogriffe est une tâche extrêmement risquée, ils offrent souvent d'importantes récompenses à ceux de leurs serfs qui réussissent cet exploit. Le cavalier qui le montera doit élever un hippogriffe de sa main, dès le plus jeune âge de la bête, car elle n'acceptera qu'un seul cavalier. Les hippogriffes sont constamment affamés de viande, qu'ils préfèrent crue. Cette avidité incessante peut causer des ennuis à un maître imprudent.

« Le jour où j'ai dû abattre Sangcruel restera à la fois le plus important et le plus triste de ma vie. J'ai bien essayé d'expliquer à mon seigneur qu'il ne l'avait pas fait exprès, que si ce misérable gamin de paysan ne s'était pas mis à courir, tout se serait bien passé. Mais dès que ce braillard de cul-terreux s'est enfui parce qu'il avait peur, Sangcruel a pensé que c'était une proie. Peut-être est-ce de ma faute, je lui ai permis de chasser trop de criminels, je suppose. Ah, enfin. La dame de mon seigneur fut terriblement choquée, elle qui a le cœur si tendre, et j'ai été obligé d'offrir une petite bourse en compensation à la famille. Elle décréta que cela ne suffisait pas et que je devais leur apporter la tête de Sangcruel. Je dus accepter avec affliction. Je l'ai prise moi-même et loyalement. Il m'avait si souvent sauvé la vie sur le champ de bataille que j'ai pensé qu'il serait approprié de lui donner une dernière chance de combattre pour sa vie. Je couvris mes traits du heaume d'un autre et aspergeai mon armure de sang de pégase afin qu'il n'hésite pas lorsqu'il se rendrait compte que c'était moi. Je ne peux comparer ce combat à aucun de ceux auxquels j'ai participé. C'est là, au moment où il se jetait sur moi à la vitesse d'une flèche, que j'ai ressenti un peu de ce que mes ennemis doivent avoir éprouvé durant toutes ces années où je fondais sur eux à cheval sur son dos. C'était splendide. Mais j'ai quand même eu le dessus car, tout magnifique qu'il était, la stratégie n'est pas le point fort d'un hippogriffe. »

— Sire Florian Lamartine

Les vouivres

Croyances populaires

« Si y'a un truc qu'est pire qu'les orques, c'est les orques volants. Ces vouivres sont du bétail de mauvais augure et même sans les orques, c'est signe de malchance quand vous en voyez une à l'horizon. Jurgl, du Moulin Bancal, il en a vu une l'an dernier et toute sa farine s'est gâtée. Puis y s'est fait tomber la meule su'l'pied. C'était l'mauvais coup. On peut pas êt' meunier sur un seul pied. Maintenant, il a son fils pour lui porter les sacs de farine. Qu'est-ce qu'y f'ra si son fils s'en va, ou qu'y s'marie, ou qu'y tombe malade et qu'y lui claque dans les doigts ? Hein ? Vous approchez pas d'ces vouivres dans les collines. J'veux pas qu'vous alliez les tisonner pour qu'elles viennent nous maudire un aut' menier, qu'on aurait plus une miette de pain à manger si vous faites ça. Et alors, où c'est qu'on s'rait ? Hein ? Hein ? »

— Le vieux Hob, paysan

« Ben, pour autant que j'puisse voir, c'est des dragons. Comment est-ce que vous appelleriez un gros lézard hargneux avec des ailes ? Que voulez-vous dire, monsieur ? Non, je n'essayais pas de faire une plaisanterie, je parlais juste de dragons. »

— Joachim, colporteur

« Qu'est-ce que j'peux faire pour vous, mon p'tit chou ? Vous avez vu une vouivre, pas vrai ? Oh, c'est mauvais ça. Vous avez la malédiction du mauvais œil. Y va vous arriver quelque chose d'horrible maintenant. Ooh, oui-da, y'a un moyen de briser la malédiction, mais vous z'allez pas aimer ça. Donnez-moi vot' main. Oui, la gauche, mon p'tit chou, vous maniez votre épée avec la droite, pas vrai ? Eh ben, vous pourrez toujours tenir vot' bouclier avec trois doigts, pas vrai ? C'est l'seul moyen mon p'tit chou. Pour chasser la déveine, il faut qu'on vous fasse quelqu' chose d'horrible tout de suite. Vaut mieux être estropié qu'noyé, moi j'dis, et vaut mieux un doigt qu'une main. Occupons-nous de ce p'tit doigt gauche alors. Maintenant, bougez plus le temps que j'sorte mon couteau. Ça fait bobo pas vrai, mon p'tit chou ? Allons, vous allez vous conduire en grand garçon très brave et Pétra va faire un gros bisou pour qu'ça aille mieux. »

— Pétra Langenmesser, poissonnière de village



montrer plus dangereux qu'une vouivre, Azhag y compris. On était forcés d'admirer leur bravoure et ce fut probablement grâce à leur sacrifice que nous avons réussi à mettre la horde d'Azhag en déroute, au bout du compte. Ils lui ont profondément planté une demi-douzaine de lances dans le corps, mais elle rendait coup pour coup tandis qu'ils la transperçaient, arrachant une tête ici, coupant pratiquement un cavalier en deux d'un revers de griffes là. Naturellement, Azhag se démenait comme un forcené, pas tout à fait aussi meurtrier que sa monture, comme je l'ai dit, mais avec sa hache il perforait quand même les harnais et la chair en dessous. Seul un chevalier a réussi à survivre plus de quelques secondes à la charge initiale. Il a bondi de son destrier mort et arraché la lourde épée de guerre attachée à sa selle. Il a tailladé le cou de la vouivre à coups redoublés tandis qu'elle se défendait furieusement. Je n'ai jamais vu un homme se déplacer aussi vite et aussi souplement en armure complète, mais c'était la vérité, il a réussi à esquiver presque toutes les attaques de la vouivre et de l'orque ou à amoindrir leur puissance de sorte qu'ils ne lui infligeaient que des coups en passant. Avec un dernier ahanement d'effort il lui a pratiquement tranché le cou si bien que la tête de la bête pendait mollement sur le côté. Je pense qu'il était sur le point d'essayer de poser le pied sur le cou et d'escalader le corps pour aller affronter Azhag lorsque la queue de la vouivre morte a fouetté vers l'avant comme le carreau d'une baliste, droit au travers de son plastron et elle est ressortie à l'arrière de sa cuirasse. Il a dû mourir presque instantanément. Je n'ai jamais su de qui il s'agissait, mais sans lui nous n'aurions sans doute jamais pu nous approcher d'Azhag pour le combattre au corps à corps. Une fois Azhag mort, et c'est encore une autre histoire et ça ne fut pas facile à accomplir, vous pouvez en être sûrs, ses troupes se sont enfuies et dispersées. Elles ne marchaient ensemble que parce qu'il était là. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

De nos jours, on ne trouve plus guère de vouivres qu'au sommet des Montagnes du Bord du Monde. Les peaux-vertes les plus braves, ou ceux qui ont été suffisamment brutalisés, escaladent tant bien que mal les montagnes dans l'espoir de trouver un nid sans surveillance où ils pourront dérober un œuf ou un petit. La jeune vouivre est alors dressée par les plus puissants des seigneurs de guerre orques pour devenir une monture de guerre.

De l'avis des érudits

« Vous n'aurez probablement jamais à combattre une vouivre à moins d'être assez idiot pour vous aventurer dans l'une de leurs grottes de montagne ou à moins qu'il y ait un seigneur de guerre orque sur son dos. Et en tout cas, n'ayez aucun regret de ne pas en avoir combattu une.

Au premier regard que vous poserez sur une vouivre vous saurez que vous vous trouvez face à une bête qui a été conçue dans un seul but : combattre. Depuis sa tête osseuse, solide et cornue, à la grande lame barbelée de sa queue, il n'existe aucune partie du corps de cette créature qui ne soit pas une armure ou une arme. Elle utilise ses cornes pour encorner et déchirer ; avec sa gueule pleine de crocs elle mord, broie et dévore ; ses griffes lui servent à taillader et à éventrer ; à l'aide des ailerons garnis de pointes de ses ailes, elle peut empaler ses adversaires ; ses ailes lui permettent de frapper ; elle se sert de son torse pour vous écraser ; et avec sa queue, elle fouette, tranche et poignarde. Sa tête et son dos sont couverts d'écailles larges et épaisses que rien ne peut traverser, sauf peut-être un coup de hache d'armes particulièrement brutal, avec beaucoup de chance. Les écailles de son ventre sont moins résistantes, mais pour les atteindre il faut passer à la portée de toutes ses armes…

À Osterwald, lors de notre combat contre Azhag le Massacreur, j'ai vu une unité de chevaliers le charger au début de l'engagement, se jetant dans la mêlée avec cette soif de gloire désespérée qui s'empare de tant d'hommes de noble lignée. Ils ont chargé trop tôt, mais ils ont au moins eu le bon sens de s'attaquer à la vouivre en premier ; on a vu peu d'orques capables de se

« Pressez des dracamanites jusqu'à faire perler un fluide blanc et laiteux de leurs lamelles. Badigeonnez la pointe des lances ou de projectiles, de préférence. Une fois que la vouivre sera morte, il faudra inciser la queue et me rapporter le sac à venin. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Je vous le dis, les comparer aux dragons est une grossière erreur. Les vouivres font clairement partie d'une catégorie d'animaux tout à fait différente, étant dotées de quatre membres au lieu de six. En outre, les vouivres ne possèdent aucune des qualités qui rachètent les défauts des dragons. Elles substituent l'arrogance à la fierté et la cruauté à la noblesse. Il n'existe probablement pas de créature aussi haineuses que les vouivres, ce qui, bien sûr, est la principale des raisons pour lesquelles elles s'allient si fréquemment aux orques. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Les loups géants et les loups funestes

Croyances populaires

« Un gobelin monté sur un loup géant est rapide, vous pouvez me croire. Nous en avons affronté une centaine ou plus. Ils ont foncé droit sur nous depuis le haut d'une colline, avec leurs dents, leurs crocs et leur mauvaise haleine et les loups étaient vraiment horribles à voir eux aussi, je vous jure ! Eh bien, ça a été un rude combat. Les chevaliers montés n'ont pas servi à grand-chose. Les chevaux étaient terrifiés par les loups et ceux qui ne se sont pas enfuis se sont fait mordre aux jarrets et sont tombés. C'est l'infanterie qui a sauvé les meubles ce jour-là. Même le cuir de loup n'est pas si résistant que vous ne puissiez y planter une bonne hallebarde bien aiguisée. Sûr, on peut les tuer. Faut juste frapper assez fort ! »

— Alphonse, homme d'armes bretonnien

« Ooh, on a eu des problèmes y'a quelques années avec une meute de loups géants. Y v'naient et y tentaient l'coup et y prenaient du bétail, alors on d'vait parquer les bêtes et c'est pas bon pour le lait, vous savez. Ces sales peaux-vertes y z'ont essayé de mener cette meute. J'en ai vu qu'essayaient d'monter ces loups comme que vous feriez avec un sacré ch'val. Ah mais, j'allais point tolérer ça, alors j'ai réuni les gens du village et on les a fauchés comme les blés. J'ai la peau d'un d'ces loups sur le sol d'ma hutte. J'ai émoussé un d'mes couteaux à essayer d'lui enlever du râble, r'marquez. Vous voulez entrer pour la voir, mon p'tit chou ? »

— Pétra Langenmesser, poissonnière de village

« Y'a les loups de la bonne espèce et puis y'a les loups de la mauvaise espèce. On n'peut jamais savoir avec les loups. »

— Rudi, pensionnaire du grand asile d'Altdorf

De l'avis des érudits

« Malepierre et bolet rouge en parts égales pour le loup funeste, aconit pour le loup géant. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Des villages entiers du Vieux Monde ont été anéantis par les déprédations des loups géants. Ce sont des bêtes rapides et rusées, qui tombent rarement deux fois dans le même piège ce qui les rend difficiles à exterminer. La région de la Sylvanie en est particulièrement infestée.

« Il est écrit, dans certains parchemins, que le loup funeste et le loup géant sont deux espèces distinctes mais je partage un autre point de vue. Les loups géants sont à l'évidence contaminés par le Chaos, mais la contamination est si ancienne qu'ils sont pratiquement devenus une espèce naturelle depuis. Les loups funestes, en revanche… J'ai étudié les écrits d'Orthin l'Ancien. Dans son traité essentiel sur la faune de Sylvanie, il semble suggérer qu'après enterrement, le cadavre du loup géant se relève de cette terre maudite pour renaître sous la forme du loup funeste mort-vivant. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

« Ah, les enfants de la nuit, leurs hurlements sont une musique à mes oreilles ! L'excitation de la chasse, lorsque la meute se déploie devant nous, avec le Loup de Sang à leur tête. Rien ne peut nous résister. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

Les lycanthropes

Croyances populaires

« J'avais entendu parler des berserkers du nord et de leurs coutumes, mais rien ne m'avait préparé à les affronter sur le champ de bataille. Les Kislevites avec lesquels je m'étais lié d'amitié faisaient partie des guerriers les plus forts et les plus taciturnes auprès desquels j'ai eu l'honneur de servir, alors j'ai été plutôt surpris lorsque j'ai découvert qu'ils étaient légèrement nerveux à l'idée de l'engagement du matin suivant. Nous étions prêts à combattre une bande de pillards d'une tribu portant le nom de Baersonling. Je n'ai pas cru la moitié de tout ce que les Kislevites m'ont dit. Mais le matin suivant, je me tenais à la limite de la banquise du nord et j'observais ces barbares vêtus de fourrures alors qu'ils mordaient leurs boucliers et que certains d'entre eux commençaient à baver et à écumer. C'était supportable, j'avais vu des choses plus étranges dans mes pérégrinations. Mais lorsque la bataille a commencé, lorsque j'ai vu leurs traits s'altérer et se métamorphoser en museaux de bêtes qui ont surgi sous leurs heaumes et que des griffes ont poussé dans leur chair, j'ai compris pourquoi les Kislevites craignent les hommes du nord. La lutte a été longue et je ne vais prétendre que la victoire fut facile, mais en dépit de toute leur férocité, ces bâtards du Chaos ont fini par succomber, comme tous les autres hommes. »

— Ernst Wolfenburg, mercenaire

« Ils viennent dans l'obscurité pour enlever les enfants et garnir leurs immondes celliers. La lune les appelle et ils craignent la caresse de l'argent car sa froide pureté brûle leurs chairs impures. Ce sont des chasseurs impitoyables, toujours enclins à tuer de la façon la plus abominable. Les loups-garous ne se contentent pas d'abattre leurs proies à la façon des animaux de la nature ; ils les mettent en lambeaux et répandent leurs organes de la façon la plus sanguinaire. Plaignez les pauvres créatures qui portent la malédiction de la lycanthropie à leur insu. Plaignez-les, comme je vous le dis, mais vous devez tout de même les tuer car il n'existe pas de remède à leur état excepté le repos de la tombe. »

— Ruprecht Tore, répurgateur

« Je fus autrefois accueilli dans une famille de bûcherons pendant une terrible nuit d'hiver et ils me racontèrent l'histoire des enfants d'Ulric. C'est un conte très ancien que je n'ai jamais entendu aucun prêtre d'Ulric mentionner dans ses sermons, mais cela fait très longtemps qu'on la raconte devant l'âtre, chez les paysans. Voilà bien des lustres, lorsque le monde était encore jeune, Ulric, parti pour la chasse, courait au travers des forêts du nord et bien qu'il ne sut pas dire quelle était la proie qu'il recherchait, il savait seulement qu'il en avait besoin. L'histoire est longue à raconter, car elle est destinée à occuper une longue soirée, mais Ulric, après avoir appris plus d'une leçon édifiante sur son chemin, trouva ce qu'il cherchait en la personne de Birgit, une féroce vierge du nord qu'il prit pour amante. Ils furent heureux pendant une courte période. Elle mourut en donnant naissance à son enfant et on peut encore entendre les échos des hurlements de douleur d'Ulric dans le vent du nord. Leur fils fut le premier des Transfigurés, les garous, ceux qui peuvent marcher à la fois sous forme d'homme et de loup. Vous pouvez en penser ce que vous voulez, mais je crois que les contes des paysans portent fréquemment l'écho de la vérité. »

— Alexei Dronal, Chevalier du Loup Blanc

De l'avis des érudits

Les légendes qui parlent de garous sont très répandues dans le Vieux Monde, bien qu'il n'existe guère d'histoires dans lesquelles ils sont présentés autrement que comme des bêtes maléfiques. Les garous sont des hommes et des femmes qui possèdent la capacité d'adopter certains attributs ou même la forme complète d'un animal. Certains d'entre eux ont été victimes d'une malédiction, tandis que d'autres semblent posséder ces capacités dès leur naissance. Les érudits de l'Empire se querellent souvent pour savoir où se situe la limite entre garous et mutants. Il ne semble pas y avoir de réponse claire ou facile à cette question, c'est pourquoi le débat se poursuit depuis des siècles. Les Norses appellent leurs lycanthropes « garous » et il paraît évident que le terme vient de leur langage.

Les Norses n'ont pas de terme équivalent à « mutant » dans leur langue maternelle. Le mot le plus proche se traduit par « doué », ou peut-être que « élu » serait une meilleure transposition. Élu par les Sombres Puissances, gratifié d'un don des dieux. Dans leur tradition orale, aussi loin qu'elle peut remonter, on parle de lignées familiales entières qui ont reçu la capacité de se transformer à l'image de certains animaux, le plus souvent des ours ou des loups mais j'ai entendu parler d'autres animaux… et de choses qu'il vaut mieux éviter de décrire. La majorité de ceux qui possèdent ces « dons » ne prennent que partiellement la forme de leur animal « totémique » au combat. Mais ceux qu'ils considèrent comme les meilleurs d'entre eux, leurs chefs et leurs nobles, se transforment complètement lorsque la rage de la bataille les envahit.

— Wilhelm Biel, marchand itinérant ayant visité de lointaines contrées

La controverse est rendue plus compliquée par le fait que la plupart des hommes du nord sont clairement contaminés par le Chaos, même si l'expression qu'ils emploient serait plutôt « bénis » et un certain nombre de ceux qui ont autrefois été désignés comme des garous pourraient bien, tout simplement, être en train de se métamorphoser en rejetons du Chaos. Ailleurs que dans le nord, c'est une autre histoire. Les garous laissent rarement entrevoir qu'ils puissent être autre chose que des humains. En vérité, ceux qui portent la malédiction de la « métamorphose » peuvent même être inconscients de leur véritable nature. Leur changement de forme est toujours provoqué, par exemple par la lune, ou bien par une blessure physique ou encore sous le contrôle d'un sorcier, ce qui semble démontrer que la souillure du Chaos ne touche peut-être pas tous les garous de la même façon.

« Il ne s'agit pas d'une maladie, il s'agit d'un atavisme ou, comme le disent certains, d'une malédiction. Les paysans vous diront que la morsure du garou est contagieuse, que la victime risque de devenir un métamorphe à son tour. Les érudits les moins bien informés font référence à cette soi-disant maladie sous le nom de « lycanthropie » et tentent de la traiter à l'aide de certaines herbes, parmi lesquelles l'aconit qui est vénéneux. Inepties, vous dis-je. Ceux qui parviennent à survivre à l'agression d'un loup-garou et qui se transforment par la suite en l'un d'eux avaient déjà du sang de métamorphe dans leur lignée. Cette attaque ne fait que réveiller ce qui était déjà en eux, le fait remonter à la surface. Je ne pense pas qu'il y ait quoi que ce soit d'intrinsèquement maléfique dans le fait d'être un métamorphe ; je pense que cela nous ramène à des temps très anciens et peut-être à des religions qui précèdent les nôtres. Dans les légendes qui évoquent le temps de Sigmar, on trouve des références aux Cherusen, l'une des douze grandes tribus fondatrices, qui étaient non seulement des chasseurs émérites mais avaient également la capacité de « courir avec les loups ». Les esprits les plus conventionnels affirment qu'il ne s'agit que d'une allusion voilée à leurs talents de dresseurs d'animaux, mais je ne le pense pas. »

— Eckhard, érudit de Nuln, conduit sur le bûcher pour hérésie

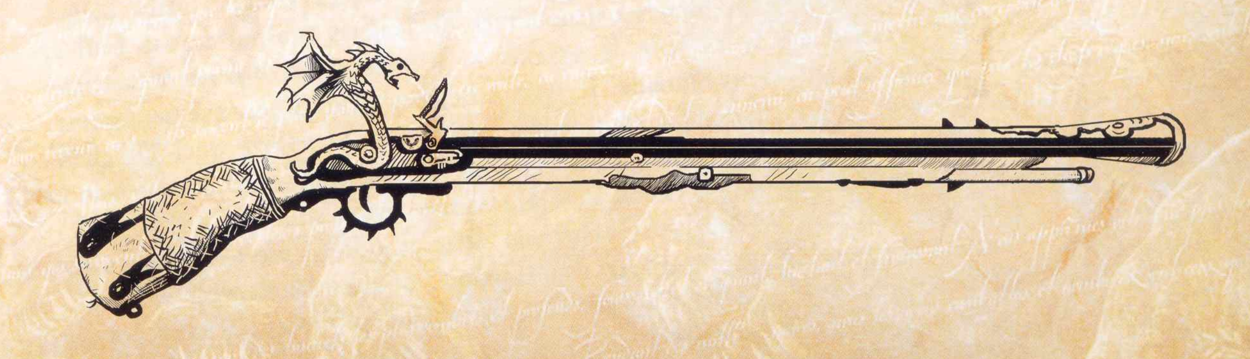
Aux dires des intéressés

« Être choisi par Tchar pour recevoir sa bénédiction et devenir ainsi l'un des garous n'est pas une chose à prendre à la légère. C'est un honneur qui surpasse tous les autres, bien que parfois cela puisse être un lourd fardeau. Ceux qui sont investis de la force de se transformer complètement sont toujours destinés à devenir des seigneurs et à atteindre la grandeur au sein de mon peuple. J'ai reçu la faveur de Tchar deux hivers après que ma barbe ait fini de pousser. Au cours d'une bataille avec des Graelings, j'ai senti le besoin de planter mes dents dans la gorge de mon ennemi et je l'ai fait. Son sang chaud a coulé sur ma langue, il a dégouliné sur mon armure et j'ai hurlé ma victoire vers les cieux. C'est seulement lorsqu'il s'est effondré sans vie à mes pieds que j'ai réalisé que ma mâchoire mesurait trente centimètres de plus qu'au début du combat, sans parler de la fourrure brune qui couvrait mon museau. Ces métamorphoses ont lentement disparu à mesure que le fracas de la bataille diminuait, mais maintenant je peux les déclencher à ma guise. Certains des autres garous ont perdu la capacité de pouvoir encore se déplacer parmi les hommes, mais pas moi. Du moins, pas encore. Les garous pour lesquels l'appel de la bête est trop puissant doivent être enfermés jusqu'à ce qu'on ait besoin d'eux. Peut-être que moi aussi, un jour, je hurlerai l'appel du sang dans les hautes cavernes, dans l'attente perpétuelle d'avoir le bonheur de tuer pour mon peuple, mais pas tout de suite. »

— Sorgrim Olafsson, guerrier Bjornling

« La première fois que je me suis métamorphosée, je regardais l'une des lunes. Elle me semblait si parfaite, si paisible, que j'ai voulu chanter ma joie afin que tous puissent l'entendre. J'ai levé la tête et ma voix est passée du cri au hurlement en une seule note. J'ai été étonnée, mais pas effrayée parce que cela me semblait… bien. J'ai couru dans la forêt cette nuit-là, mes sens nouvellement aiguisés m'ouvraient l'accès à un monde entièrement nouveau. Les répurgateurs disent que je suis forcément maléfique, que j'ai frayé avec le Chaos. Mais je n'ai rien fait de tel. Je prie Sigmar. Je n'ai jamais fait de mal à personne, sauf à ceux qui avaient essayé de m'en faire en premier. Lorsque les troupes du comte vampire Manfred sont arrivées pour attaquer l'un des villages où j'ai séjourné, mes capacités m'ont permis de le découvrir longtemps à l'avance et, en donnant l'alarme, j'ai sauvé de nombreuses vies. Pourtant, les autorités de l'Empire voudraient m'appeler mutante et me tueraient si elles le pouvaient. Savez-vous ce qui a le plus changé en moi ? Maintenant, je suis bien contente de ne pas être une humaine car vous êtes une race mesquine et médiocre. »

— Renata, louve-garou travestie en bateleuse





Les morts sans repos

Aucun battement de cœur, pas un souffle, pas de vie, mais pourtant les voici qui se meuvent. Des morts qui rêvent, n'existant que pour harceler les vivants, image même de leur propre mortalité. Leurs bouches dépourvues de langues murmurent un seul et unique nom : Nagash. Nagash le Noir, le premier et le plus grand des nécromanciens qui naquit jamais dans le Vieux Monde. Il avait tellement peur de ce qui se trouvait au-delà du royaume de la chair qu'il était prêt à se livrer à n'importe quel blasphème pour dompter la mort. Ses recherches et rituels donnèrent naissance aux morts-vivants. Au sein de l'Empire, la simple évocation des morts sans repos suffit à orienter les regards vers l'Est, en direction de la Sylvanie, une terre maudite, autrefois siège du pouvoir des redoutables Comtes Vampires von Carstein, qui semblent avoir été anéantis. Mais certains ont la certitude que ceux qui sont déjà revenus d'entre les morts peuvent assurément recommencer.

Les goules

Croyances populaires

« Plus de peur que de mal avec celles-là, mais attention à leurs griffes empoisonnées. Je n'ai jamais su s'il s'agissait vraiment de morts-vivants, du reste. Non que ce soit très important : on peut les tuer sans trop de problèmes avec de l'acier froid, sans avoir recours aux armes magiques ni aux sortilèges. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« Ce ne sont pas vraiment des monstres, juste des gens qui ont très mauvaise haleine. Rien de plus normal quand on passe son temps à manger des cadavres ! »

— Erich, dit l'Anguille

« Le mari de ma sœur s'est fait attaquer par eux une fois, alors qu'il revenait très tard de la taverne en prenant un raccourci par le cimetière de son village. Eh bien, il a eu de la chance d'en sortir vivant ! Ils lui ont sauté dessus comme des chiens enragés, lui arrachant la peau avec leurs dents dégoûtantes et s'accrochant à lui comme des tenailles. Si ce nain à la coiffure bizarre n'était pas passé par là et ne s'était pas lancé dans la mêlée, le pauvre Walther serait un homme mort à l'heure qu'il est. Du coup, il n'a plus jamais été le même et la pauvre Helga en est bouleversée. Il aurait dû acheter un de mes porte-bonheur… vous voulez les voir ? »

— Joachim, camelot

De l'avis des érudits

« Il est probable que ces créatures aient été humaines jadis, tout comme l'affirment les conteurs. Les rapports contemporains qui nous parlent de la Sylvanie indiquent que même avant la venue de Vlad von Carstein, qui apporta la malédiction du vampirisme dans cette contrée, les premières goules existaient déjà. Même avant l'époque où la noblesse du pays était essentiellement composée de vampires, les paysans étaient déjà à la merci des sévices et de l'indifférence des seigneurs locaux. Bien des gens ordinaires préféraient manger de la chair humaine plutôt que de mourir de faim. Bien sûr, ils avaient tort d'agir de la sorte, mais ils étaient désespérés. Eux et leurs descendants payèrent le prix de cette folie : leur lignée fut à jamais maudite, affublée d'une forme dégénérée et d'habitudes alimentaires des plus odieuses qui soient. Certains se mirent au service des von Carstein quand Vlad s'empara de la Sylvanie. D'autres forment un cortège spontané derrière les vampires et leur escorte, s'attendant à de bons repas quand les morts-vivants sortent de leur tanière. D'autres encore rôdent dans les ombres, entièrement indépendants des vampires qui règnent en Sylvanie. Ce sont peut-être ces créatures sans allégeance qui ont constitué l'avant-garde de la migration des goules depuis la Sylvanie dans le reste du Vieux Monde. Quoi qu'il en soit, l'Empire est aujourd'hui harcelé par ces créatures des plus déplaisantes. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

« Malepierre pulvérisée mélangée à de l'huile de lin. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Ces créatures m'ont toujours amusé. Oh, bien sûr, elles peuvent être utiles : des sous-fifres qui peuvent sortir à la lumière du jour, fût-ce de très mauvaise grâce, ne sont pas à négliger. Toutefois, je goûte tout particulièrement cette ironie qui veut que certains humains (ou d'anciens humains, pour être précis) aient tant envie des reliefs de mes repas qu'ils vont jusqu'à vous affronter pour avoir la chance de mordre dans quelques cadavres. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

Aux dires des intéressés

« Oooh, en v'là, une bonne idée. Bien faisandée, c'est comme ça qu'j'aime ma barbaque, mais un peu d'chair crue et bien juteuse, c'est bien un coup d'temps en temps aussi. Passe-moi donc un aut' bout d'épaule ! »

— Goule anonyme (quoique dotée d'une intelligence inhabituelle)

Les zombies

« C'est déjà assez dur d'avoir à tuer les Sylvaniens la première fois, mais affronter leurs cadavres réanimés n'est pas une partie de plaisir. Si vous le pouvez, essayez d'abattre le nécromancien ou le vampire en premier, avant qu'il n'ait le temps de les relever. Même si vous ne pouvez l'atteindre qu'une fois qu'ils sont debout, ça vaut toujours la peine de l'abattre malgré tout, parce qu'une fois qu'il ne sera plus, la plupart de ses hommes se retrouveront à nouveau morts. Sinon… eh bien, je ne suis pas partisan de la fuite : une fois qu'on rompt la formation et qu'on commence à courir, autant signer l'arrêt de mort de l'armée tout entière. Cependant, affronter les zombies au corps à corps est rarement une tactique gagnante. Si vous en avez la possibilité, restez hors de portée de leurs armes et abattez-les à distance. Mieux vaut cependant disposer d'engins de siège : ils ne meurent pas facilement la seconde fois. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« Quelle ne fut pas ma souffrance quand je les affrontai pour la première fois ! Leurs réactions étaient assez lentes, aussi vis-je une ouverture qui aurait dû me permettre de couper en deux le premier avec mon épée. Je m'avançai et portai un coup puissant, mais la lame ne s'enfonça guère plus que de la largeur d'une main dans sa chair et pourtant je l'avais affûtée le matin même. Je m'attendais à ce qu'il s'effondre et c'est ainsi qu'il me transperça l'épaule de sa propre lame. Je continuai à combattre, mais quand nous les eûmes vaincus, ceux d'entre nous qui avaient survécu



étaient en sang, la plupart blessés en plusieurs endroits. Il ne nous suffisait pas de les battre : encore fallait-il leur survivre. »

— Stemahr Holst, soldat de l'Empire

« Des créatures horribles, affreuses. On dit que quand vous entendez « plof ! » la nuit, c'est sans doute quelque chose qui vient de tomber d'un zombie. »

— Kastar Handlin, marchand itinérant

De l'avis des érudits

« Malepierre en poudre mélangée à une pâte épaisse aux extraits de fléau-des-morts. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« On ne doit pas les craindre à ce point car ils ne sont que le fruit de quelques tours de conjuration des plus élémentaires. Sans le sort odieux du nécromancien, ils ne seraient que des cadavres pourrissants. Nulle malveillance puissante ne les habite, comme dans le cas du démon ou du vampire : en vérité, je crois sans nul doute qu'ils ne sont ni plus vivants ni plus intelligents qu'une motte d'argile prise à la rivière. Des sorciers pourraient tout aussi bien animer cette argile qui leur obéirait alors, mais les nécromanciens et les vampires ont plus d'affinités avec les morts et se servent donc de ce dont ils ont l'habitude. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

Les zombies sont créés grâce à un procédé très similaire à celui qui donne vie aux squelettes, mais ils sont encore moins efficaces que ceux-ci. Leur chair pourrie handicape leurs mouvements et rien n'est plus gauche et lent qu'un zombie. Cependant, ils sont un peu plus faciles à créer que les squelettes et on en trouve d'immenses quantités au service des seigneurs morts-vivants ou des nécromanciens, en tant que soldats ou serviteurs.

« Comment adresser un message plus clair aux vivants ? Comment leur faire comprendre plus aisément le destin qui les attend ? »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

Aux dires des intéressés

« Uuubhh. »

— Zombie anonyme

Squelettes

Croyances populaires

« Plus rapides et plus vicieux que les zombies, et tout aussi difficiles à occire. Mais je préfère quand même affronter les squelettes. Au moins, on n'a pas à contempler toute cette viande pourrie : d'un certain point de vue, c'est plus propre. Évidemment, ils sont horribles, mais je crois que les gars auraient plus tendance à fuir devant des zombies, du moins s'ils devaient fuir devant qui que ce soit. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« 'Feraient mieux d'rester dans leurs tombes, à six pieds sous terre, bien comme y faut, au lieu d'faire tourner en bourrique les pauv' vivants avec leurs grognements et leurs claquements de bec. »

— Le vieux Hob, paysan

« Des créatures horribles, à n'en point douter, mais on peut parfois en tirer un bon prix une fois qu'on les a réduits en poudre avec un gros pilon et un mortier. Les fermiers vous diront que je vends le meilleur fertilisant à des kilomètres à la ronde, mais je ne leur dis pas ce que je mets dedans. Ils finiraient par parler de champs morts-vivants ou de je ne sais quelle absurdité. Si vous apprenez qu'une des armées impériales marche contre un des Seigneurs Vampires ou quelque chose du genre, ça vaut la peine de tenter le coup et de faire un tour du côté du champ de bataille une demi-journée plus tard, pour ramasser les os des squelettes. Pas la peine de les faire bouillir pour retirer la chair ni de les préparer, comme pour les os des cadavres : vous n'avez qu'à les ramasser et les réduire en poudre. »

— Kastar Handlin, marchand itinérant

De l'avis des érudits

« Fascinants. Si je pouvais en capturer ne serait-ce qu'un pour l'étudier, je pourrais peut-être enfin dévoiler le mystère de la vie elle-même, découvrir quelle étincelle anime les humains vivants tout comme les morts-vivants. Jusqu'ici, d'autant que je sache au vu des dissections effectuées sur des morts, ou devrais-je dire des « deux fois morts » puisqu'il s'agit de restes de squelettes, ils ne sont pas différents physiquement des véritables cadavres, ces squelettes qui ne seront jamais des morts-vivants, et qui parsèment tant de champs de bataille dans l'Empire et au-delà. Je m'attendais presque à trouver leurs os liés par des filaments et mus par de complexes machines mécaniques, comme des automates. S'il s'agissait véritablement d'œuvres issues de



la sorcellerie, peut-être aurait-on pu trouver de nouveaux tendons et de nouveaux nerfs reliant chaque os à ses voisins. Mais rien. Il est évident que l'étincelle de vie n'est pas physique. »

— Ludolf Traugott, prêtre de Verena à Altdorf

« Malepierre concassée avec un mélange d'acide. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Les squelettes sont animés par une puissante nécromancie prohibée dans l'Empire pour sa faculté à créer de grossières et maléfiques parodies d'êtres vivants. Contrairement aux morts-vivants matériels plus puissants, comme les revenants et les momies, les squelettes ne conservent aucune trace de l'âme ou de l'essence de leur ancien « propriétaire ». Seule la sorcellerie leur permet de se mouvoir.

« L'ultime emblème de la mort. Vous trouverez sa tête sur des étendards et des bannières… et sur des flacons de poison. Ou encore, prenez le corps dans son entier, munissez-le d'une faux, et le voilà qui récolte les hommes et non l'herbe… Étonnant, comme cette image effraie vos guerriers quand elle représente une parodie surnaturelle de la vie réelle. Quelle que soit la façon dont on le voit, le squelette est un symbole parfait de la mort et de l'au-delà, en tant que vestige qui demeure même après la pourriture des chairs et le départ de l'âme… Rien de plus naturel qu'il s'agisse là de nos soldats les plus redoutés et les plus nombreux. Quel humain peut espérer vaincre la mort ? Vous pouvez vous agiter et vous débattre face à elle, un jour ou l'autre elle viendra vous prendre. Si vous avez de la chance, je vous permettrai peut-être même de revivre pour me servir… »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

« Les squelettes n'usent pas de discrétion et ne respirent point : de ceci, il vous faut profiter. Choisissez avec grand soin le champ de bataille afin d'y semer la graine de vos troupes ou entraînez l'adversaire dans des cimetières ou des lieux qui virent se dérouler d'antiques batailles. Déclenchez alors votre piège en les invoquant contre vos ennemis, qui se trouveront pris de tous côtés par vos guerriers. Vos soldats ne s'épuiseront point comme il en va des mortels : usez-en donc pour harceler vos ennemis sans relâche. Qu'ils ne connaissent pas le repos et la victoire sera vôtre. »

— Vanel, dans son livre interdit, De l'Obscur

Les esprits

Croyances populaires

« D'horribles créatures que celles-ci. Au moins, on peut combattre les zombies et les goules, ou que sais-je encore... Mais les esprits me fichent la chair de poule. »

— Stemahr Holst, soldat de l'Empire

« Vous autres ne pouvez les voir, mais ils sont tout autour de nous. Ils viennent à ma fenêtre et murmurent à travers les barreaux. Ils susurrent toutes sortes de choses, des secrets, des histoires… Ils me parlent de mon destin. Vous verrez, quand je sortirai d'ici. Je les aime bien. Il fait noir ici, mais quand ils viennent derrière les barreaux, je vois leurs petites têtes mortes qui luisent, ils sont beaux comme des poissons sous la lune ».

— Rudi, pensionnaire du grand asile d'Altdorf

« C'est le silence, ce silence implacable, qui m'effraie le plus. Je n'aime combattre aucune sorte de mort-vivant, mieux vaut le dire : qu'on m'offre plutôt la franche sauvagerie d'une invasion de peaux-vertes ou l'avidité et la cruauté sans fard des pillards du Chaos et j'en fais mon affaire. Les fantômes et les apparitions, cependant… ils me rappellent trop à quoi risque d'aboutir ma vie. Les zombies et les squelettes, ce n'est pas aussi terrible, parce que je ne vois pas en eux l'individu qu'ils ont pu être, même s'il s'agit d'un ancien camarade. Ce sont juste des cadavres qui marchent, mus par la volonté du vampire qui les anime. Mais les esprits sont… eh bien, des esprits, vous voyez ? De vrais individus, de vraies personnes incapables de trouver le repos : des âmes tourmentées qui veulent quitter ce monde pour… l'endroit où elles sont supposées aller ensuite. Auprès de Sigmar, sans doute. Je ne sais pas : je ne suis pas prêtre. Tout ce que je sais, c'est que je ne veux pas mourir là où un damné nécromancien ou autre pourrait empêcher mon esprit d'aller… quelque part. Vous savez, quoi ? Oh, bon sang, j'ai besoin d'un bon verre. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

De l'avis des érudits

« Sont-ce bien là les âmes de défunts, liées à notre monde par l'ignoble nécromancie de ces Comtes Vampires, ou ne s'agit-il que de l'écho de ceux qui marchèrent jadis sur cette terre, un écho auquel on aurait donné une forme, un pouvoir et quelque semblant de vie pervertie ? Nul érudit ne peut trancher avec certitude. Ma propre Église affirme que tout esprit n'est rien d'autre qu'un écho, le vestige final du défunt quand l'âme elle-même est passée dans l'autre monde. En tant que scientifique et érudit, je ne puis en être certain. J'ai vu ces choses en Sylvanie et j'ai même tenté de leur parler, mais elles ne me répondirent que par des bredouillements incohérents. J'en conclus qu'ils ne sont probablement guère plus que des échos : après tout, on est en droit de penser qu'une âme serait plus intelligente et utile. Toutefois, il ne faut pas écarter la possibilité qu'une étude plus approfondie ne dévoile la véritable perspicacité des esprits. Peut-être les âmes ont-elles été endommagées par le procédé qui en a fait des morts-vivants, auquel cas il est très probable que la vérité se résume à ceci : une fois mort, nous retournons au néant, à moins d'être enchaînés, captifs de notre vie terrestre à cause de ces nécromanciens immoraux. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

Les esprits sont des morts-vivants immatériels qui ont l'apparence de divers êtres autrefois vivants, bien qu'on ne sache pas s'il s'agit en réalité des âmes des défunts ou d'une toute autre chose. Un fantôme, le type d'esprit le plus répandu, se manifeste lorsque les circonstances entourant la mort d'un individu amènent son âme ou une partie de celle-ci à demeurer près de l'endroit de sa disparition. La raison la plus répandue est que la personne n'a pas été enterrée correctement, c'est-à-dire en terre non consacrée, sans les rites funéraires adéquats, ou les deux. Parfois, un fantôme naît parce qu'une personne est morte en laissant une importante tâche inachevée ou parce que son meurtrier est resté impuni.

« Il est de votre devoir solennel de chercher ceux qui sont tombés mais qui ne trouvent pas le repos afin de leur venir en aide. La plupart du temps, les rites appropriés suffiront à satisfaire le défunt, mais si vous découvrez quelque injustice que vous croyez devoir redresser, faites-en part à notre église la plus proche et nous verrons si les Chevaliers du Corbeau peuvent remettre les choses en ordre. »

— Alama Sull, prêtresse de Morr

Parmi les esprits les plus malveillants, on trouve les poltergeists. Ils cherchent généralement à effrayer les vivants en projetant des objets et en adoptant un comportement insupportable. Cependant, les plus effrayants sont les apparitions. Les apparitions sont à bien des égards le pendant maléfique des fantômes et il est rare qu'elles veuillent du bien aux vivants. La majorité des apparitions ne partent pas dans l'au-delà parce qu'elles sont victimes d'une horrible malédiction ou encore parce qu'elles se sont parjurées ou livrées à quelque autre forme de traîtrise. Ce sont des êtres coléreux, pleins de malice envers les vivants et de désespoir quant à leur propre condition.

« Malepierre pulvérisée et projetée à l'aide d'un tube. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Il arrive que des vampires puissants (et certains nécromanciens particulièrement maléfiques) lèvent des armées d'esprits. Celles-ci sont composées d'un mélange de fantômes et d'apparitions. Les apparitions sont les plus appropriées pour cette tâche car elles peuvent infliger des dégâts importants aux ennemis, mais la plupart des armées d'esprits sont complétées par un bon nombre de fantômes. Bien que ceux-ci ne puissent blesser directement les vivants, ils peuvent forcer l'ennemi à s'enfuir, terrorisé, ce qui s'avère tout aussi utile sur le champ de bataille.

Bien des esprits sont incapables de s'éloigner du lieu de leur décès, même si leur rayon d'action est extrêmement variable et dépend de facteurs comme la Force Mentale de l'esprit quand il était vivant, du nombre d'années écoulées depuis sa mort et de sa détermination à recouvrer sa liberté.

« Vous ne pouvez nier que nos méthodes sont efficaces. Après avoir tué l'un des vôtres, il m'arrive souvent d'animer son corps sous la forme d'un zombie et d'envoyer son esprit hanter et effrayer les vivants. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

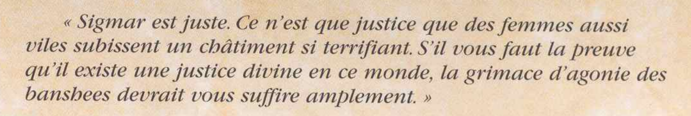
Les banshees

Croyances populaires

« Si nous laissons les morts-vivants tranquilles, ils nous laisseront en paix. La véritable menace vient du Chaos, oui messieurs, du Chaos ! »

— Albrecht Kinear, professeur honoraire à l'université de Nuln





« Sigmar est juste. Ce n'est que justice que des femmes aussi viles subissent un châtiment si terrifiant. S'il vous faut la preuve qu'il existe une justice divine en ce monde, la grimace d'agonie des banshees devrait vous suffire amplement. »

— Vorster Pike, répurgateurs

« Elles ont quelque chose de plus terrifiant que tout ce qu'on peut affronter, démons y compris… et ce n'est pas juste le fait qu'elles me rappellent toutes mon ex-femme. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« Oh, y'en a une dans le bois d'chez nous. Elle fait de mal à personne, sauf quand vot' heure a sonné, 'videmment. Elle est apparue à c'te vieux fou de Marienburg, Frans, qui vivait au village. Il l'a vue en train d'laver des linges tout plein d'sang, au gué. A' l'a r'gardé, pis elle a ouvert sa gueule toute grande pour gémir, qu'y racontait. Et pis elle s'est r'mise à laver son linge. Il est r'venu au village, et ses ch'veux étaient devenus tout blancs. Pétrifié, qu'il était. Y disait qu'y savait qu'c'était d'mauvais augure, qu'une fois qu'elle avait posé les yeux sur lui et qu'elle avait hurlé, y savait qu'son heure avait sonné. Y s'est couché, c'jour-là, et pis y s'est jamais r'levé. Ouais, il est mort dans son lit, cinq ans plus tard. J'veux dire, il avait toujours été un peu frappé – s'il avait été fortuné, on aurait dit « essentrique » – mais une fois qu'il l'avait eu vue, il était complètement dingue. Il est jamais r'devenu normal depuis c'moment-là. Y savait qu'il allait mourir et il est resté au lit pendant le reste de sa vie, en attendant la fin. »

— Fritz Bodger, forestier

De l'avis des érudits

« Ah ! les banshees. Exquises. Il n'existe rien de plus élégant que cet assemblage de mort, de beauté, d'agonie et de terreur absolue. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

« On peut classer la banshee parmi les fantômes puisqu'il s'agit d'une forme de mort-vivant immatérielle plutôt que d'un cadavre animé. La banshee est bien plus dangereuse que les fantômes et les apparitions que rassemblent parfois les nécromanciens et les vampires au sein de leurs armées d'esprits car cette créature attaque les vivants sans incitation ni encouragement de leur part. Quand une banshee fait partie de l'escorte d'un puissant vampire, c'est parce qu'elle sait qu'elle aura l'occasion d'infliger de grandes souffrances aux mortels et non parce qu'on lui en a donné l'ordre. Son arme principale est son horrible hurlement perçant qu'on qualifie parfois à tort de gémissement. Même si l'on n'en meurt pas de frayeur, ce hurlement nous ramène à notre propre mortalité, à un point tel qu'il ferait flancher le plus robuste des hommes. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

« Des armes de malepierre. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

Revenants

Croyances populaires

« Ils ont de la bravoure, même pour des êtres maléfiques. Quand on les affronte, on sent qu'ils se battent avant tout pour l'excitation du combat



revenant peut-être jeté au rebut comme n'importe quel autre serviteur. Là d'où il vient, il y en a encore beaucoup d'autres. Ce monde ne sera jamais à court de héros morts. Voilà une pensée bien réconfortante, n'est-ce pas ? »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

Si les revenants préfèrent habituellement demeurer dans les antiques tumulus où ils furent enterrés, ils n'y sont pas liés par magie, contrairement aux fantômes et aux apparitions. Les revenants qui se voient offrir l'opportunité de partir en guerre sous les ordres d'un nouveau seigneur, comme un puissant vampire, le feront souvent bien volontiers, renonçant à leur tombe bien-aimée pendant des mois, voire des années, pour participer une fois encore à une campagne militaire.

« Appliquer un mélange de graisse et de malepierre à des carreaux d'arbalète. Garder ses distances. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Il est clair que ceux-ci sont un cran ou deux au-dessus des morts-vivants les plus répandus, les zombies et les squelettes. Les revenants sont animés par une intelligence maligne et non par cette obéissance inconditionnelle dont font preuve leurs homologues inférieurs. Tout comme un puissant nécromancien finira par mourir et par se relever sous la forme d'un mort-vivant, au faîte de sa puissance, les plus grands héros peuvent revenir de la tombe. Nombre d'entre eux sont issus de temps immémoriaux, vestiges d'un peuple aborigène et tribal qui occupait les territoires de l'Empire des millénaires avant qu'on le connaisse sous ce nom. Mais la majeure partie d'entre eux sont d'origine bien plus récente et on affirme à raison que l'un des plus graves dangers qui menacent les incursions impériales dans les terres de Sylvanie, c'est que non seulement nous fournirons aux von Carstein les cadavres de notre piétaille qui finiront zombies ou squelettes, mais que si l'un de nos vrais champions meurt sur ce sol maudit, il se relèvera en tant que revenant. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

et non parce qu'ils en ont reçu l'ordre de la part de leur maître. Cependant, rares sont les adversaires aussi dangereux. La plupart de mes gars sont de vieux vétérans endurcis, des durs à cuire qui savent profiter au mieux de leur bouclier et de leur armure, tout autant que de leur épée. Mais après un combat contre les revenants, je sais que j'aurai perdu quelques bons soldats. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

« Le roi Genann du Tertre ? Tant qu'vous allez pas fouiner autour de son vieux tumulus, y vous f'ra pas d'mal. Comme un fantôme, qu'il est, mais plus froid, plus vicieux… mais çui qui lui fiche la paix, pour sûr il le laiss'ra tranquille aussi. D'un aut' côté, j'irais quand même pas traîner autour des plaines de Noirley à la nouvelle lune, j'serais vous. »

— Le vieux Hob, paysan

« Eh bien, il y a deux choses que je trouve plus effrayantes que tout le reste : les guerriers et les morts-vivants. Les guerriers sont imprévisibles, susceptibles, amers, toujours à se soucier de leur soi-disant honneur, même si la moitié d'entre eux sont prêts à voler et à piller pour le plaisir quand ils n'ont rien de mieux à faire. Les morts-vivants sont terrifiants parce qu'ils continuent à marcher même si on les frappe avec une pierre ou un bâton, et bien sûr parce qu'ils sont surnaturels et devraient rester bien tranquillement dans leurs tombes. Les revenants sont des guerriers morts-vivants. Je n'en ai vu qu'un seul, celui qui est sorti de son tumulus pour tuer un villageois qui l'avait offensé d'une façon ou d'une autre. Et il avait tous les défauts des deux espèces, aussi débordant de colère et de menace qu'un guerrier vivant, mais rempli aussi de cette irrésistible malveillance qui anime les morts-vivants. »

— Joachim, camelot

De l'avis des érudits

« Des zombies rusés, rapides et malins, voilà ce qu'ils sont. Il est agréable de savoir que les prouesses de votre héros sont à la mesure de ses talents de mortel en tant que mort-vivant. Transformer certains cadavres en zombies ou en squelettes serait un pur gâchis : l'instinct guerrier d'un héros habite toujours leurs muscles et leurs nerfs morts. Je peux m'en servir. Je peux l'utiliser pour écraser encore plus de vos héros, mais au bout de la nuit, un

La plupart des revenants portent une épée de fer froid, enchantée pour terrasser les mortels grâce à des runes antiques gravées sur sa lame. Beaucoup leur préfèrent les épées longues ou d'énormes haches, mais on trouve aussi d'anciennes runes magiques sur ces armes.

Momies

Croyances populaires

« Je me souviens que mon père m'emmena à la frontière de nos terres et désigna les lointains tertres qui s'y trouvent toujours, à l'horizon en direction de l'est. Mon père était un homme joyeux et plein de gaieté, mais il me fixa ce soir-là avec son expression la plus grave. « Mon fils, c'est ici que reposent les anciens rois et les guerriers d'antan. Ne trouble pas leur repos et ne laisse pas autrui les déranger non plus, de peur que leur courroux ne s'abatte sur nos terres. » Je lui demandai d'où il tenait cela et son regard se perdit dans le lointain. Durant un instant, je crus qu'il ne répondrait pas. « Autrefois, quand j'étais plus jeune encore que toi, un prêtre de Morr vint annoncer à ton grand-père qu'un infâme nécromancien nommé Tobias Schtult passerait sous peu sur nos terres. Mon père était un homme pieux et il accepta de bon gré de rechercher le félon. Fidèle à sa parole, il envoya ses hommes pour monter la garde, mais Schtult usa de ses sinistres talents pour passer inaperçu. Pour assouvir ses ignobles desseins, il ouvrit l'un des antiques tombeaux et y trouva la

mort qu'il méritait, mais tous les hommes, femmes et enfants du village qui se trouvaient près des tertres furent retrouvés morts au matin suivant. Je vis certains d'entre eux.
Et sur leurs visages, cette expression… Ils étaient morts de terreur. »
Mon père n'en dit pas plus. Quant à moi, j'ai donné l'ordre que quiconque trouble la sérénité des tertres soit immédiatement amené devant moi afin que je le questionne et le juge. Je passe généralement ces individus par le fil de l'épée. »

— Graf Carolus von Bechafen

« Ne va pas au tertre par les nuits sans lune,
Et ne cherche pas à éveiller les morts,
Les anciens qui songent jamais n'importune,
Crois-en les légendes et laisse celui qui dort »

— Refrain d'une chanson traditionnelle des paysans de l'Empire

« Jadis, à une époque fort reculée de notre longue histoire, après la chute du royaume des nains mais avant l'arrivée de Sigmar et des Unberogen, d'étranges tribus dont nul ne se souvient plus vivaient dans les forêts et les plaines du Vieux Monde. D'où venaient-elles ? Nul ne peut le dire, même si bien des érudits de ma connaissance se tournent toujours vers le sud quand le sujet est évoqué, semblant préférer ce point cardinal aux ténèbres qui hantent le nord. Quoi qu'il en soit, ils étaient là, bâtissant des monuments de pierre pour marquer leur passage. Leurs nobles étaient enterrés dans de grands monticules de terre marqués de symboles protecteurs afin de dissuader les pilleurs de tombes. Nous n'en savons guère plus à leur sujet car ils ont disparu aujourd'hui et seuls quelques vestiges de leurs œuvres sont parvenus jusqu'à nous. Ils étaient doués pour le travail du bronze car les rares objets qu'ils nous ont laissés sont demeurés purs et intacts malgré les longues années qui se sont écoulées depuis qu'ils furent forgés. La rumeur prétend qu'ils étaient également doués dans l'art de la nécromancie, mais je ne puis affirmer assurément qu'il ne s'agit pas là d'une superstition paysanne. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

De l'avis des érudits

« Je n'étais pas arrivé aussi loin pour échouer si près du but, mais il était difficile de persuader les indigènes, qui affirmaient que ma quête n'était que folie. Le guide que je finis par trouver répondait au nom de Razim, et je découvris qu'il était impossible de lui faire confiance, mais je n'avais guère le choix en la matière car lui seul semblait prêt à m'escorter jusqu'aux légendaires ruines de Bel Aliad. Notre voyage fut long et monotone, les seuls éléments récurrents dont je puisse me souvenir étant le sable, le vent et une implacable chaleur le jour, qui faisait place à une atmosphère glaciale quand tombait la nuit. À de nombreuses reprises, Razim suggéra que nous fassions demi-tour, jugeant notre expédition imprudente. Il pensait que j'entendais piller l'antique cité : quelle ironie, quand on sait ce qui allait se passer. Après deux semaines éprouvantes, nous arrivâmes à la périphérie de ce qui restait de la cité des Guérisseurs. Razim m'indiqua qu'il n'irait pas plus loin, mais qu'il m'attendrait deux jours durant avant de retourner au port de Zandri. Pauvre fou : s'il avait tenu parole, il aurait pu vivre vieux, mais je ne lui en tiens pas rigueur car sa malhonnêteté finit par m'être favorable.

Le premier jour, je ne trouvai aucune trace des informations que je cherchais, et je ne découvris pas davantage la localisation de la bibliothèque d'Horeptis. Le deuxième jour, je m'éveillai au contact d'une lance à pointe de bronze que tenait un guerrier squelette en armure. J'ai vu tant de choses dans ma vie que la terreur n'a plus d'effet sur moi, mais le fait d'être réveillé par un mort-vivant me fit certainement vieillir d'un an ou deux en une fraction de seconde. Un groupe de squelettes armés de la sorte me permit de m'habiller avant de me pousser vers une cour dorée. Au centre de la place se tenait un trône de marbre massif sur lequel était assis un être à l'aspect magnifique, paré de bandages ornés de joyaux et de runes. Ses orbites vides me transpercèrent tandis que je me tenais face à lui et je m'inclinai comme je l'aurais fait devant un roi. À ses côtés se trouvait un homme flétri vêtu comme un prêtre. Razim était assis sur le sol près de lui, de l'or et des joyaux amassés à ses pieds. La momie fit un signe de tête au prêtre qui me regarda et me parla en reikspiel à mon grand étonnement. « Son Altesse Éblouissante Sutekh, Gardien des Eaux de la Vie, Prince des Sables Changeants, désire savoir pourquoi vous êtes venus de si loin pour piller ses biens. » Je regardai Razim et sus que ses actes causeraient ma perte si je ne faisais pas preuve de trésors d'astuce. Mais les rois restent des rois, tout morts-vivants soient-ils, et je savais quoi dire : « Je ne suis pas venu ici pour l'or du puissant Sutekh, mais pour sa sagesse légendaire, car Bel Aliad est une cité de guérison et j'ai désespérément besoin d'un guérisseur. » J'entretins alors le pharaon mort-vivant de mes malheurs, de l'empoisonnement de ma bien-aimée Karelia par Heinrich von Bruno et de ma quête désespérée. Le prêtre traduisit calmement mon discours à la momie immobile. Quand j'en eus terminé, la cour resta silencieuse le temps de trois battements de cœur. Sutekh fit un geste et la tête de Razim tomba de ses épaules. Il parla et, à mon grand étonnement, sourit, me gratifiant d'un signe de tête avant de se lever et de partir, sa garde armée se retirant silencieusement pour l'escorter. Le prêtre s'approcha de moi et me dit : « Monseigneur m'ordonne de vous dire que lui aussi a aimé jadis. Lui aussi aurait fait le tour du monde pour sauver sa bien-aimée. Je vais vous guider vers le savoir que vous cherchez. » Sans l'avidité de Razim, je n'aurais jamais découvert le lieu caché ou m'emmena le prêtre et j'aurais perdu ma Karelia à jamais. Tels sont les caprices du destin. »

— Metrious Null, extrait de La Quête de l'amour perdu

On trouve peu de momies dans l'Empire, mais les anciennes migrations des tribus humaines expliquent qu'on en découvre parfois dans les anciens tumuli. De plus, certains nécromanciens tentent parfois d'en créer pour servir leurs noirs desseins. De telles tentatives ont souvent des conséquences néfastes, mais fort seyantes aux magiciens en question. Enfin, certains Comtes Vampires de Sylvanie tentent parfois de forcer des momies à leur obéir, mais ces tentatives finissent toujours par échouer car la volonté qui maintient les momies en vie est aussi puissante que celle de bien des vampires.

Spectres

Croyances populaires

« Balivernes de paysans, comme les fantômes et les apparitions. Les spectres n'existent pas, tout simplement. La simple idée qu'un puissant nécromancien ou sorcier puisse survivre à sa propre mort d'une quelconque façon est des plus ridicules. »

— Albrecht Kinear, professeur honoraire à l'université de Nuln

« On ne peut pas les combattre et il faut se faire violence pour ne pas fuir devant ces êtres terrifiants. Il vous faut juste espérer que votre commandant et ses champions soient vraiment les saints chevaliers qu'ils aspirent à être et que peut-être ils pourront blesser ces créatures. »

— Alphonse, homme d'armes bretonnien

« Le marquis de Mullyn, qu'il s'appelait. Y disait qu'il était noble, mais j'ai jamais entendu parler d'un endroit appelé Mullyn. Il restait là pour « se livrer à des expériences spéciales », c'est comme ça qu'y disait. L'avait payé trois mois d'avance et y restait tout seul, sans déranger personne. Et d'un coup, v'là-t-y pas que les forces de la milice cherchaient après lui, parce qu'il aurait pillé des tombes. Il s'était enfui de la ville à ce moment-là et on a plus entendu parler d'lui jusqu'à ce qu'on raconte qu'il habitait le vieux

pavillon Jagdhof, de l'autre côté du lac. Alors pour sûr, on a rassemblé des costauds, avec des fourches et des torches, pour le chasser d'ici. On a vite découvert à quoi lui servaient les cadavres : l'endroit était plein de zombies et plusieurs gars se sont fait la malle, mais on les a repoussés jusqu'à ce qu'on puisse mettre le feu à la baraque. On voit les ruines, d'ici, quand le temps est clair et quand le brouillard est pas descendu du mont Schober. Par nuit claire, on les voit encore mieux, et on aperçoit le vieux marquis qui rôde là dans sa grande cape noire, agitant les bras et faisant toujours ses « recherches spéciales ». C'est mon propre cousin Hans qui a amené le prêtre de Sigmar ici dans son bateau, pour chasser l'esprit maléfique, mais le prêtre est jamais revenu et Hans a plus jamais été pareil : il est revenu de ce côté du lac une semaine plus tard. Il était à moitié noyé et à moitié mort de peur, je l'jure. »

— Jurgen Weissbrauer, tavernier à l'auberge Prinz Luitpold

De l'avis des érudits

« Ils semblent maintenir leur statut de morts-vivants par leur seule force de volonté. Leur magie est sans intérêt : quels que soient les tours d'amateurs auxquels ils ont pu se livrer de leur vivant, il apparaît évident qu'ils ont échoué, sans quoi ils auraient encore une forme physique. Seul leur esprit pervers, déchiré par la haine et la douleur, les maintient encore en ce monde, auquel ils sont rattachés par le lien le plus ténu qui soit. Sans leur attachement désespéré à la forme d'immortalité maudite qu'ils ont obtenue, sans la conviction qu'ils ont accompli ou peuvent encore accomplir la quête visant à devenir des nécromanciens morts-vivants, il semble qu'ils s'évanouiraient dans le néant, les derniers fragments de leur existence fragile se dispersant aux quatre vents. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

« Éviter. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

« Quelle tragédie que d'avoir gagné l'immortalité au prix des plaisirs de la chair. Mieux vaut assurément rester jeune et plein de vitalité, être capable de côtoyer les vivants sans qu'ils vous fuient, terrorisés. Vos sorciers et vos nécromanciens en quête de la vie éternelle devraient venir me voir. Je pourrais aider ceux qui en sont dignes. Cela ne signifie pas, bien sûr, que je ne vois pas dans les spectres des serviteurs utiles : ils sont utiles, en vérité, mais on ne peut s'empêcher de trouver leur compagnie affreusement ennuyeuse. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

Aux dires des intéressés

« Qu'il est cruel ccccce monde où vous resssspirez librement et où je ne fais que pourrir irrémédiablement. Mais je sssssuis plus cruel encore, car il m'appartient de corriger cccette injussstice. Votre heure est venue. Priez ssssi vous le désirez, çççça ne vous ssssauvera pas de la mort ni des tourments que j'ai prévus pour votre âme… »

— Le soi-disant marquis de Mullyn

Chauves-souris vampires

Croyances populaires

« Dans les régions dangereuses, j'essaye toujours de me joindre à d'autres marchands pour former une caravane : nous sommes bien plus en sécurité ainsi. Cette fois-ci, j'étais avec Marina Werfen et Wolfgang Dachstein, mais nous avions aussi engagé six gardes, des vétérans endurcis de l'armée, autant qu'on puisse en juger. Nous avions établi notre campement pour la nuit près de la frontière de Sylvanie. Les gardes étaient méfiants et la moitié d'entre eux furent d'accord pour monter la garde, espérant rattraper leur sommeil sur la route le lendemain. Le survivant, Alexander, me dit par la suite qu'il ne dut son salut qu'à la chance, tout comme nous autres dormeurs, du reste. Les chauves-souris vampires avaient attaqué Heinrich et Franz dans la nuit, frappant simultanément et silencieusement en prenant le campement en tenaille. Alexander s'était un peu éloigné pour se soulager et fut capable de donner l'alerte un instant avant que les monstres ne réalisent qu'il y avait trois gardes et non deux. Heureusement pour nous, ils s'enfuirent avec leurs proies plutôt que de persévérer, sans quoi nous y aurions probablement laissé la vie avant de pouvoir les repousser, je le crains. »

— Kastar Handlin, marchand itinérant

« Je les ai vues, la nuit, battant l'air de leurs puissantes ailes au clair de la lune. Elles m'appellent et me disent que je les rejoindrai bientôt. Herr Doktor Leberknoedel dit que la maladie est comme un rat qui dévore mon esprit. C'est faux : ce n'est pas un rat, mais une chauve-souris qui vole dans ma tête. Bientôt, je rejoindrai mes amies. Elles m'emporteront vers ma nouvelle maison et nous danserons ensemble autour de la lune. Oh oui. »

— Rudi, pensionnaire du grand asile d'Altdorf

« On entend ces histoires, mais on n'y croit pas vraiment tant qu'on n'a pas vu une de ces… de ces choses. Vous pensez ce que sont des exagérations de paysans, de quelqu'un qui a vu une grosse chauve-souris ou même simplement une chouette. Mais celle-là, les ailes écartées, elle était aussi grande qu'un chariot, avec des crocs qui ressemblaient à une paire de poignards. Elle a piqué depuis le ciel et emporté le sergent Vogl, avec son cheval et tout. On les a revus une semaine plus tard, le cadavre de Vogl desséché et blême, son cheval transformé en carcasse ambulante, mais tous deux marchaient encore : ils combattaient maintenant de l'autre côté… »

— Leonhard, mercenaire

De l'avis des érudits

« Je pense qu'elles sont apparentées aux strigoi d'une façon ou d'une autre, bien que les chauve-souris vampires soient certainement plus séduisantes et plus sociables aussi que le strigoi moyen. »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

« L'histoire de ces créatures est obscurcie par les siècles, ainsi que par la discrétion et le secret inhérents aux morts-vivants, mais il existe principalement deux versions de leurs origines. La première veut que même vivants, elles se nourrissaient des autres créatures, comme des cousins géants des moucherons et des moustiques qui harcèlent les voyageurs les soirs d'été. Selon cette version, les premières chauves-souris vampires absorbèrent par accident le sang d'un vampire endormi, le prenant pour un humain vivant. Peut-être venait-il de se nourrir, rayonnant ainsi encore de la chaleur du sang de sa victime. L'autre théorie prétend qu'elles sont la création d'un puissant vampire nécrarque ou peut-être d'un nécromancien, qui



désirait une puissante force de frappe ailée pour assister ses légions de morts-vivants. Quoi qu'il en soit, le plus grand mystère est celui de leur mode de reproduction : procréent-elles comme des animaux vivants, ce qui ferait d'elles une exception notable parmi les morts-vivants, ou sont-elles créées par d'autres moyens, comme la sorcellerie de quelque puissant maître de la non-vie. »

— Heinrich Malz, grand prêtre de Verena à Nuln

« À traiter comme les autres vampires. Sinon, faire absorber de la malepierre à un subalterne, puis le donner à manger aux chauves-souris vampires. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin,

Les vampires

Croyances populaires

« Ces von Carstein sont très séduisants ! Je ne crois pas que j'en serais gênée s'ils me mordaient. Vous avez vu celui qui a les cheveux noirs et l'air renfrogné ? »

— Elke Rabe, cantinière, affectée au train d'équipage de la Garde Impériale du Stirland

« Ça m'arrangerait bien de pouvoir forcer les gens à faire exactement ce que je dis rien qu'en les regardant dans les yeux. Voilà qui serait pratique. »

— Erich, dit l'Anguille

« Faire des affaires en Sylvanie, c'est fini pour moi : trop risqué quand on n'est pas mort soi-même. En fait, même si vous êtes mort, vous ne pouvez pas leur échapper. Dommage car le commerce de l'ail était florissant, là-bas. »

— Kastar Handlin, marchand itinérant

« On dit qu'ils appartiennent à une lignée noble et ancienne. Je ne vois aucun mal à brûler les nobles et anciens morts-vivants comme les autres. »

— Vorster Pike, répurgateur

De l'avis des érudits

« Les rois-prêtres de Lahmia, dans l'ancienne Nehekhara, se livrèrent à des expériences sur les forces obscures afin d'obtenir la vie éternelle. C'est ainsi que furent créés les premiers vampires, qui commencèrent à se nourrir et à se reproduire. Heureusement pour l'humanité, ces premiers vampires étaient de loin les plus puissants, chaque maillon de la chaîne devenant plus faible à mesure que la lignée s'étend d'une créature à une autre. La plupart des premiers vampires furent tués au cours de leur guerre contre les rois-prêtres des autres cités et nous savons ainsi qu'aujourd'hui, les plus puissants vampires peuvent être tués par des mortels qui ont un cœur pur et un bras puissant. »

— Waldemarr, érudit de Nuln

« Malepierre en poudre et argent pilé, mêlés à une base d'huile et d'ail. »

— Rikkit'tik, « érudit » du clan Eshin

La plupart des descendants des lignées des vampires ressemblent à des humains extrêmement bien formés, seuls leur peau pâle, leurs canines pointues et leurs yeux parfois luisants donnant quelques indices sur leur véritable nature à un observateur averti. La seule exception vient des stryges ou strigoi, dont la forme pervertie et la force monstrueuse sont sans conteste inhumaines, et les nécrarques, dont les corps dépérissent de façon beaucoup plus prononcée que chez les vampires ordinaires.

« La mort n'est qu'une autre forme du Changement, et le changement est sacré aux yeux de Tzeentch. Ces vampires forcent leur corps et celui d'autrui à devenir des morts-vivants alors qu'ils devraient mourir. Les vampires sont l'antithèse du véritable Chaos, à jamais imperméables au Changement, résistants à toute chose nouvelle. »

— Drakar Neth Shyish, le Poing de Chen, également connu sous le nom de Drakar le Tourmenteur

Les vampires sont renommés pour leur soif du sang des vivants, qu'ils doivent régulièrement boire s'ils veulent prolonger leur existence de morts-vivants. Pour la plupart des vampires, ce désir de sang frénétique est une préoccupation de premier plan et nombre de leurs actions sont expliquées par ce facteur. Même la mainmise des vampires sur la Sylvanie ressort davantage d'une volonté de s'assurer un approvisionnement constant en sang que de préoccupations purement politiques.

La lignée de vampires la plus connue est celle des von Carstein, mais cela ne veut pas dire que les autres sont moins puissantes. Les von Carstein représentent le type de vampire classique, si tant est qu'on puisse les définir de la sorte, non pas parce que les autres lignées dérivent de la leur ou la servent, mais simplement parce que les érudits en savent beaucoup plus sur les von Carstein, qui ont compté dans le passé parmi les principaux adversaires de l'Empire, qu'au sujet des autres. Les érudits savent qu'il existe quatre autres lignées vampiriques de marque.

Les plus puissants sorciers, en particulier pour ce qui a trait à la nécromancie, sont sans conteste les nécrarques. Bien qu'ils n'aient pas vraiment la même force physique ni les talents martiaux des autres lignées guerrières, les nécrarques se rattrapent largement dans le domaine de la magie. Ils tirent leur origine de la voluptueuse cité de Lahmia, berceau de la race des vampires. Les nécrarques se cachent aux yeux des humains au sein de catacombes situées dans les profondeurs de la terre ou dans des châteaux hantés loin de tout lieu civilisé. C'est ici qu'ils complotent et attendent, surveillant leurs plans à long terme, qui concernent, selon la rumeur, l'extermination de toute vie sur ce monde et la transformation de tous les cadavres en esclaves morts-vivants. On pense qu'ils voudraient créer un pays immuable, baigné de brumes, lourd de la servitude éternelle de leurs esclaves.

Les lahmianes sont renommées pour leurs charmes et leur pouvoir de séduction en tant qu'adeptes du Seigneur du Plaisir, d'autant qu'elles ont eu une éternité pour perfectionner leurs arts



sombres et fascinants. Si les serviteurs des nécrarques sont les légions de morts-vivants qu'ils commandent, les armes d'un vampire lahmiane sont les humains. Leur beauté est littéralement captivante : bien des chevaliers audacieux partis terrasser une lahmiane se sont retrouvés membres de son escorte au lever du soleil, captifs de sa beauté langoureuse, prêts à combattre et à mourir pour leur nouvelle dame. Les lahmianes sont également réputées pour leur rapidité et leurs talents meurtriers sur le champ de bataille, même si elles se battent rarement.

Les Dragons de Sang forment une lignée mystérieuse. Au premier abord, on peut penser qu'il ne s'agit là que des guerriers les plus talentueux des clans de vampires. C'est là une remarque des plus justes, mais plus important encore, il convient de réaliser qu'ils se livrent à une curieuse parodie du code de la chevalerie. Tout comme les zombies qui ne reçoivent pas d'ordres de leur maître se retrouvent parfois à exécuter les mêmes gestes routiniers que de leur vivant, les vampires Dragons de Sang tentent de mener une existence de mort-vivant en accord avec une version pervertie du code de conduite qu'ils respectaient de leur vivant de chevalier. Ils affirment même avoir une sorte d'honneur. Quelle est la part d'aveuglement dans cette attitude et à quel point s'efforcent-ils de mener une vie de vertu (autant que cela puisse être possible) ? La question reste ouverte à tous les débats.

Enfin, la lignée la plus dégénérée des familles de vampires est celle des stryges, également appelés strigoi. Rejetés par leurs semblables civilisés, ces créatures esclavagistes ressemblent plus à des goules ou à des démons qu'aux formes idéalisées des von Carstein, des Dragons de Sang et des lahmianes. Ils sont dévorés par leur haine des créatures vivantes et, en particulier, des autres lignées vampiriques. Il est intéressant de remarquer que le nom même de strigoi semble dénoter une association avec les caravanes itinérantes des Strigany, qui voyagent aux quatre coins de l'Empire et au-delà, sans avoir de patrie à eux. Depuis longtemps, la rumeur prétend que les Strigany cachent les maléfiques strigoi en leur sein, mais on n'en a jamais eu la preuve. Cependant, les répurgateurs et les foules vengeresses attaquent les Strigany où qu'ils se rendent, en se basant uniquement sur cette similitude étymologique.

Il est probable que d'autres lignées vampiriques existent, des lignées de moindre importance si secrètes ou modestes qu'elles n'ont jamais attiré l'attention des experts en vampirisme. »

— Ludolf Traugott, prêtre de Verena à Altdorf

Aux dires des intéressés

« C'est dans l'ordre des choses. Les forts se nourrissent des faibles, dans la nature comme dans les cités de pierre des hommes et des Empereurs. Cependant, nous prenons soin de ne pas trop vous prendre, de peur de sombrer un jour dans la famine. Vous faites de même avec vos vaches et vos moutons, et vous les protégez des autres prédateurs, comme nous protégeons le peuple de Sylvanie. Ne suis-je pas un berger prévenant et soucieux de son troupeau ? »

— Constantin von Carstein, Seigneur Vampire

« Un Dragon de Sang doit s'efforcer à l'excellence en toute chose, mais tout spécialement en matière de combat. J'ai vaincu d'innombrables chevaliers et guerriers au combat, et beaucoup d'autres encore tentent de me pourfendre chaque année. Contrairement à eux, le temps qui passe ne fait que me rendre plus fort. Vous ne saurez jamais ce que l'on ressent à l'idée que l'on ne peut que croître en matière talent, à l'épée ou à l'arc, au lieu de dépérir, passant par l'âge mur, la sénilité et finalement la mort. C'est là une raison suffisante pour abandonner la vie mortelle et relever le défi éternel de l'immortalité. »

— Sir Holbein de Fort de Sang, Champion des Dragons de Sang

« Sans nous, vous ne seriez rien. Avez-vous une idée du nombre de vos chefs les plus hauts placés qui ont passé leur vie à notre service ? Combien de vos lois n'existeraient pas sans nous, combien de vos paysans mourraient de faim ? Les humains sont trop faibles pour qu'on les laisse décider seuls de leur destin. Sous notre direction, l'Empire peut et va accomplir de grandes choses. Sans nous, vous succomberez au Chaos et à bien pire encore. »

— Noble dame impériale de la lignée des lahmianes, anonyme

« Nous avions été engagés pour faire route jusqu'en Sylvanie afin de secourir la fille d'un marchand censée avoir été enlevée par un groupe de nobles sylvaniens dont l'un voulait en faire son épouse. Qui eût cru qu'un marchand ne serait pas ravi de voir sa fille mariée au sein de la noblesse ? Mais selon toute vraisemblance, il s'agissait d'une vraie beauté pour laquelle le marchand entretenait de grands espoirs, pensant qu'elle pourrait épouser un duc ou quelqu'un de proche des grandes villes, afin qu'il puisse continuer à la voir à sa guise et à conduire ses affaires. L'idée de déménager dans les sombres étendues de Sylvanie ne l'enchantait guère et quand le noble et ses chevaliers se présentèrent pour la courtiser, le marchand les rejeta. Le comte von Bierstein, c'est le nom qu'il utilisait, ne le prit pas très bien et s'en fut en claquant la porte, jurant bien haut que le marchand s'en repentirait. Lui et ses hommes revinrent à la nuit tombée. Nul n'entendit crier la fille : peut-être avait-elle déjà le béguin pour lui…

C'est là que nous entrâmes en scène. Nous travaillions pour le salaire quotidien habituel et pouvions nous attendre à une bonne prime si nous la ramenions. Le marchand voulait évidemment dire : « si nous la ramenions vivante », mais je ne voulais pas trop l'inquiéter… juste assez pour qu'il nous paye bien. La plupart des gars trouvaient le marché à leur goût. Pour sûr, nous partions pour un des trous les plus sordides de tout l'Empire, mais c'était toujours l'Empire : sûr, civilisé… du moins c'est ce que nous croyions.

Bien sûr, la Sylvanie n'est pas vraiment l'Empire, même maintenant. Oh, l'Empereur peut affirmer qu'elle lui appartient, mais depuis les guerres des Comtes Vampires et même avant, les gens du peuple savent bien qu'il vaut mieux quémander la merci du vampire von Carstein local plutôt que d'attendre une protection de la part de l'Empire. C'est ce que nous réalisâmes tandis que nous chevauchions et marchions d'un village à l'autre : nous étions les étrangers, les envahisseurs, plus encore que pendant nos campagnes de Tilée et de Norsca. Les habitants hésitaient à nous aider parce que leurs maîtres morts-vivants pourraient y percevoir une trahison de leur part.

Nous trouvâmes le manoir de von Bierstein l'après-midi du quatrième jour, bâtiment sinistre et désolé juché au sommet d'une colline tout aussi intimidante, au centre d'une étendue déserte. Le village qu'il surplombait était sombre et puant, à demi désert : nous entendions les portes se fermer et se barricader devant nous et nous sûmes que nul ne viendrait à notre secours ici. Ce manoir était fortifié, mais pas au point qu'on puisse parler de château : nous savions qu'il n'y aurait nul besoin d'en faire le siège et qu'il suffirait de l'attaquer de toutes parts. Il n'y avait aucune chance pour que la garnison soit assez conséquente pour nous empêcher d'en escalader les murs. Nous crûmes pouvoir négocier la libération de la fille dans la mesure où von Bierstein devait bien en être conscient lui aussi.

Voilà pour notre plan. Mais von Bierstein ne coopéra pas. Un de ses serviteurs dit qu'il ne sortirait même pas pour parlementer avant que le soleil ne soit couché. Nous pensâmes qu'il ne faisait que retarder l'inévitable, échafaudant un plan pour nous empêcher de faire ce pour quoi nous étions venus. Nous avions tort. J'aurais dû voir les signes à ce moment-là et une part de moi se doutait bien de quelque chose. Mais on essaye de se persuader qu'on est au dessus des histoires qu'on raconte autour du feu et des contes de soldats et que seuls les paranoïaques veulent voir des vampires partout simplement parce qu'ils sont en Sylvanie. J'avais réussi à me convaincre que ce serait un travail facile.

Quand il finit par sortir pour nous parler, il avait une proposition bien différente à nous faire. Il était l'un des vampires von Carstein, nous dit-il, et ses chevaliers attendaient derrière lui, silencieux et malveillants. Il leva les mains et la terre se déchira autour du manoir, des tombes peu profondes vomissant des zombies et des squelettes. Ses chevaliers tirèrent leurs épées, et un reflet gris et froid dans leur regard m'apprit qu'il s'agissait de revenants. Il n'y avait aucun moyen pour nous de l'emporter sans perdre la moitié de nos hommes, voire plus. Le vampire nous dit que nous avions jusqu'au prochain coucher du soleil pour partir de Sylvanie, sans quoi il nous traquerait personnellement, en compagnie des autres von Carstein qu'il contacterait, de leurs armées et de leurs serviteurs. Puis il fit sortir la fille. Elle souriait et je vis la taille de ses canines, sa peau blême et le reflet rouge dans ses yeux : elle était devenue l'une des leurs et affirma qu'elle était impatiente de participer à cette chasse.

Cela nous décida. Le marchand ne nous paierait jamais pour avoir ramené cette chose chez lui. Nous marchâmes tout le jour et toute la nuit. Le vieux Boris se tordit la cheville et les gars furent tous d'accord pour le laisser se débrouiller tout seul : il avait sorti sa dague et s'apprêtait à s'ouvrir la gorge pour que les vampires ne puissent pas le prendre vivant. Je lui donnai mon propre cheval. Je ne laisse pas mes hommes mourir sans raison. Les archers observèrent les ombres quand nous traversâmes la frontière du Stirland, mais nous avions réussi. Je ne sais toujours pas si von Bierstein nous aurait poursuivis, mais je n'avais aucune envie de le découvrir. »

— Capitaine Schultz, commandant de mercenaires

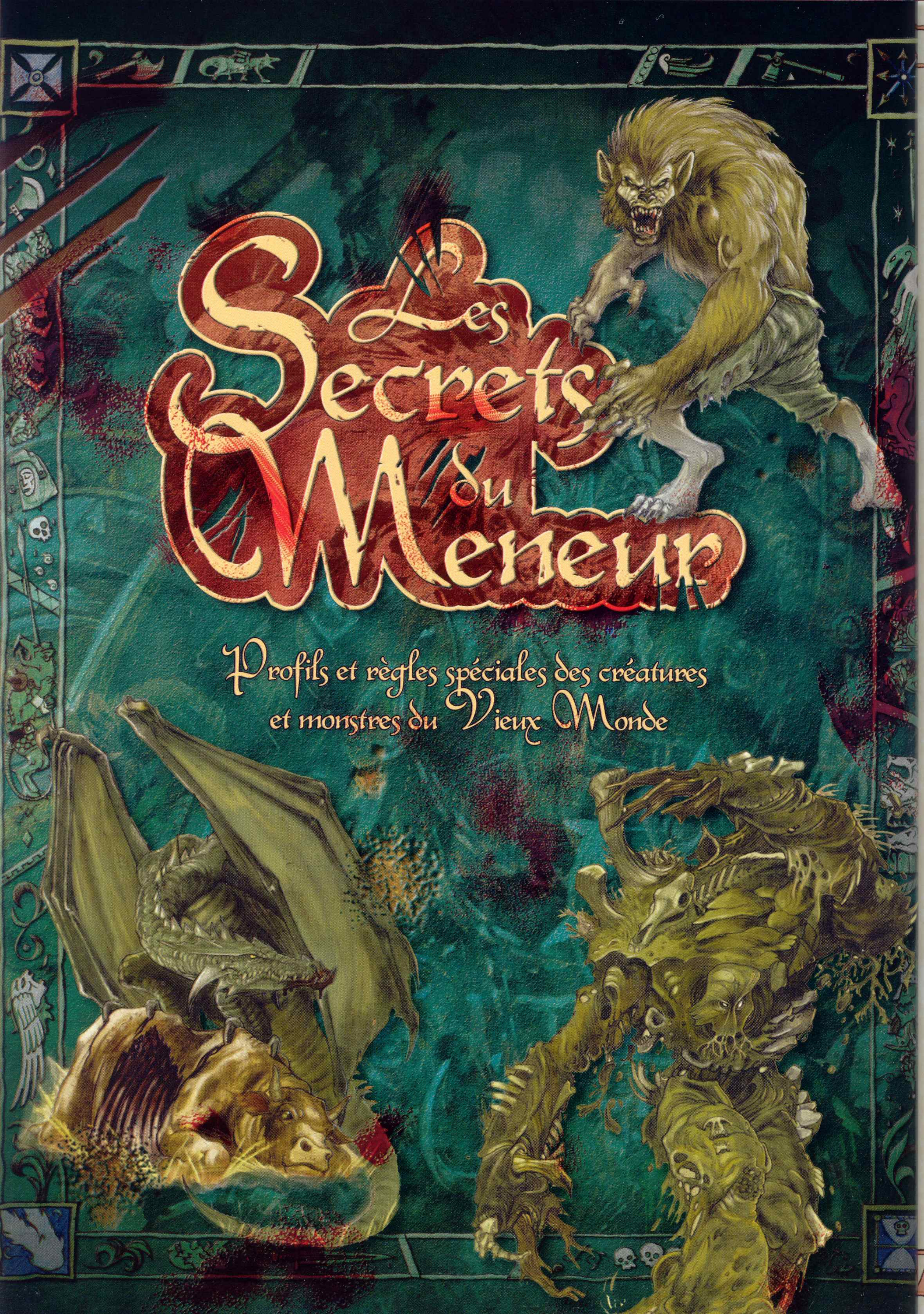
Seigneur Protecteur,

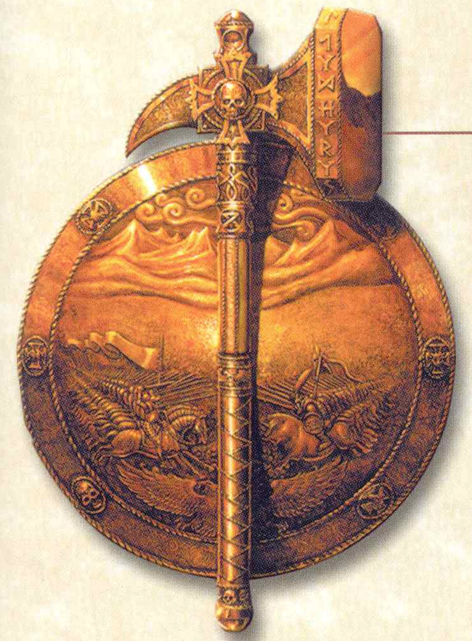
Conformément à votre requête, j'ai relu le manuscrit d'Odric de Wurtbad : Créatures Périlleuses : précis de recherches et d'études comparées sur les créatures du Vieux Monde. Bien qu'il ait raison lorsqu'il affirme que l'on peut trouver quelque vérité dans ces pages, son livre va dans l'ensemble bien au-delà des connaissances admises dans ce domaine. Devons-nous sérieusement croire que cet homme s'est entretenu avec un dragon-ogre et qu'il a survécu pour nous rapporter cette histoire ? Ou qu'il a interrogé des guerriers du Chaos sans finir embroché et rôti au-dessus d'un feu alimenté par ses propres parchemins ? De telles assertions ne sont que pure folie. Selon moi, il a probablement retrouvé un grimoire elfique oublié et tout simplement revendiqué ce savoir comme sien. Puisque nous ne pouvons savoir quelles sont ses sources et que, de toute façon, la plupart d'entre elles sont certainement de nature hérétique, ma conviction est que cet ouvrage doit être interdit. Odric manifeste une foi de pure forme pour le Heldenhammer, mais son ouvrage fait tout autant pour saper les fondements de l'Église de Sigmar que pour la soutenir. Pour cette raison, j'ai le devoir de recommander officiellement que Créatures Périlleuses : précis de recherches et d'études comparées sur les créatures du Vieux Monde soit brûlé sur votre ordre et que tous les exemplaires existants de ce recueil soient rassemblés et brûlés eux-aussi.

Je reste votre fidèle serviteur,

Maximilian Kummel

Prêtre de Sigmar


Les Secrets du Meneur
Profils et règles spéciales des créatures
et monstres du Vieux Monde



LES CRÉATURES DU VIEUX MONDE

« Je laisse aux érudits le soin de déterminer si un monstre donné est d'origine naturelle ou s'il est souillé par le Chaos. De toute façon, ce n'est pas ça qui va changer la manière dont il va périr par le feu. »

— Reikhard Widmann, répurgateur

Le reste de cet ouvrage est composé de renseignements de jeu pour le MJ. L'essentiel de ces pages consiste en données et profils associés aux diverses créatures, classées par ordre alphabétique. Avant d'en arriver aux chiffres, quelques règles supplémentaires vous sont proposées pour donner davantage d'épaisseur à vos monstres.

LA PERSPECTIVE D'ÉRADICATION

Les profils de monstre présentés dans ce livre le sont sous le même format que ceux du **Chapitre 11** de *WJDR*, à une exception près. La dernière ligne de chaque profil est un indicateur de référence mesurant la dangerosité de la créature, que nous avons pris la liberté d'appeler *Perspective d'Éradication*.

La Perspective d'Éradication est associée aux valeurs de la table de difficultés des tests, à laquelle nous avons ajouté la suivante : Impossible. Pour évaluer la Perspective d'Éradication, nous prenons comme référence un combat singulier entre un soldat humain moyen bien équipé bénéficiant de la moitié des promotions de la carrière de Soldat et l'une des créatures en question. Cette estimation ne tient pas compte des conditions possibles de l'affrontement, qu'il s'agisse d'une embuscade, du facteur chance, de la magie, du Destin, etc.

Ainsi, quand le MJ recourt à la Perspective d'Éradication pour ajuster une rencontre, il doit considérer le nombre de PJ qui composent le groupe et leur efficacité au combat. N'oubliez pas qu'une créature peut toujours être améliorée en y associant l'une ou l'autre des carrières idoines du livre de règles. Pour certaines créatures, il peut être intéressant de recourir aux carrières du **Chapitre 3** de *WJDR*. Vous pouvez donc créer un corsaire elfe, par exemple, qui entreprend la carrière de Pisteur. Mais pour la plupart des monstres, les carrières du **Chapitre 11** de *WJDR* semblent plus appropriées, sans oublier celles qui sont proposées à partir de la page 79 du présent ouvrage.

La Perspective d'Éradication se définit comme suit :

Très facile

Le soldat doit pouvoir tuer la créature en l'espace d'un ou deux rounds avec toutes les chances de s'en sortir indemne.

Facile

Le soldat doit pouvoir tuer la créature en quelques rounds et subir tout au plus une égratignure.

Assez facile

Le soldat a assurément l'avantage, mais il risque de perdre quelques points de Blessures s'il ne fait pas attention. Le combat peut s'avérer assez long.

Moyenne

Le soldat affronte un adversaire à la hauteur de son talent ou un ennemi dont les facultés inhabituelles compensent des capacités martiales limitées. Le combat peut basculer d'un côté comme de l'autre et risque de durer quelques rounds, à moins qu'un coup particulièrement dévastateur n'y mette un terme prématurément, d'un côté comme de l'autre.

Assez difficile

La créature a l'avantage sur le soldat. Si ce dernier reste en mesure de l'emporter, la victoire a de bonnes chances de s'arracher dans la douleur et le combat de durer assez longtemps.

Difficile

La créature risque de tuer le soldat en quelques rounds, en ne subissant elle-même que des blessures mineures. Le soldat a une chance de s'en sortir, mais cela risque d'être très juste.

Très difficile

La créature n'aura besoin de porter que quelques coups pour étriper le soldat. Ce dernier a environ une chance sur mille de vaincre son adversaire, à tel point qu'il deviendrait un véritable héros s'il arrivait ne fût-ce qu'à blesser son adversaire.

Impossible

La créature en question est immunisée contre les attaques du soldat (ce qui est souvent le cas avec les morts-vivants éthérés) et la simple évocation d'une victoire possible de celui-ci suffit à provoquer l'hilarité générale.

JOHANN SCHMIDT, SOLDAT IMPÉRIAL EXPÉRIMENTÉ

La Perspective d'Éradication illustre les chances d'un soldat impérial moyen de vaincre le monstre en question. Johann Schmidt est ce soldat. Comme vous pouvez le voir d'après son profil de jeu, Johann est bien entraîné et dispose d'un équipement très correct. Il a à chaque fois le choix entre sa fidèle hallebarde et l'association épée/bouclier pour affronter son adveraire. La hallebarde est une arme assez polyvalente, particulièrement efficace contre les créatures les plus coriaces. Mais il ne faut pas sous-estimer la parade gratuite conférée par le bouclier. Johann ne fait pas partie des troupes d'élite de l'Empereur, mais il peut donner du fil à retordre à la plupart des ennemis de sa patrie.

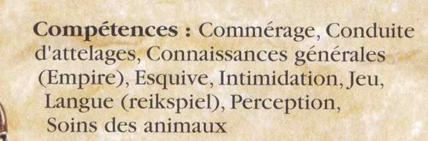
~ JOHANN SCHMIDT ~

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	31%	31%	31%	36%	31%	31%	31%	31%
Avancé	+10%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	—
Actuel	36%	31%	31%	36%	36%	31%	36%	31%

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	4	0	0	0
Avancé	+1	+2	—	—	—	—	—	—
Actuel	2	13	3	3	4	0	0	0



Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue, Sur ses gardes

Armure : armure moyenne (casque, armure de cuir complète, gilet de mailles)

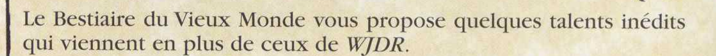
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1

Armes : hallebarde, arme à une main (épée) et bouclier

COMPÉTENCES ET TALENTS

Pour l'essentiel, les monstres du présent livre utilisent les compétences et talents du **Chapitre 4** de *WJDR*. Certaines compétences proposent néanmoins de nouvelles extensions, comme Connaissances générales et ses domaines, tels que Désolations du Chaos, peaux-vertes et skavens. De nouvelles compétences de Langue apparaissent également. Malla-room-ba-larin, par exemple, est l'idiome des hommes-arbres, tandis que le queekish est la langue des skavens et le nehehkaran l'antique langage de la Terre des Morts. Langue (tribale) est la seule qui nécessite quelques explications. Cette compétence est utilisée par les divers adeptes des Puissances de la Corruption qui vivent dans les Désolations du Chaos. On y trouve des dizaines de tribus différentes, comme les Kourganes ou les Hungs, mais la fonction de cet ouvrage n'est pas de toutes les énumérer avec leur langue attitrée. Quand un personnage est doté de la compétence Langue (tribale), cela signifie qu'il parle l'un de ces nombreux dialectes.

Nouveaux talents



Le Bestiaire du Vieux Monde vous propose quelques talents inédits qui viennent en plus de ceux de *WJDR*.

Aura démoniaque

Description. Les démons sont le fruit de la magie, ce qui les protège quand ils évoluent dans le monde des mortels. Chaque fois qu'une arme non magique touche un démon, on considère que le bonus d'Endurance de celui-ci augmente de +2. De plus, les attaques du démon sont elles-mêmes considérées comme magiques. Enfin, les démons sont totalement immunisés contre les effets des poisons et de l'asphyxie.

Écailles

Description. La créature est dotée d'écailles résistantes qui la protègent comme une armure. Ce talent lui confère un nombre de points d'Armure égal au nombre figurant entre parenthèses, applicables sur toutes les localisations. Ainsi, une créature qui présente Écailles (2) dispose de 2 points d'Armure sur toutes les localisations.

Éthéré

Description. Une créature éthérée n'a ni consistance ni poids. Elle peut traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne lui confère cependant pas la faculté de voir à travers les objets solides. Une créature éthérée qui n'est que partiellement cachée à l'intérieur d'un objet bénéficie d'un bonus de +30% aux tests de Dissimulation. Si tel est son désir, elle peut rester totalement silencieuse, sans se soumettre au moindre test de Déplacement silencieux. Les créatures éthérées sont également immunisées contre les armes normales, qui passent au travers de leur corps comme au travers de l'air. Les démons, les sorts, les autres créatures éthérées et tous les adversaires dotés d'armes magiques peuvent néanmoins les blesser normalement. Les créatures éthérées ne peuvent affecter le monde des mortels, si bien qu'elles sont incapables de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes, à moins de posséder certains pouvoirs ou talents spéciaux.

Puissance imparable

Description. Les créatures qui présentent ce talent sont tellement imposantes et puissantes qu'il est pratiquement impossible de parer leurs attaques. Leurs adversaires subissent un malus de -30% aux tentatives de parade.

Volonté de fer

Description. Les créatures dotées de ce talent sont immunisées contre la Peur et la Terreur, mais également contre les effets de la compétence Intimidation et du talent Troublant.




PERSONNALISER LES MONSTRES

Les données proposées pour chaque monstre représentent un spécimen moyen de la race en question, mais chaque créature reste unique. Si vous n'avez pas de temps à perdre, contentez-vous d'ouvrir ce livre à la page du monstre qui vous intéresse et d'utiliser son profil tel quel. En revanche, en tant que MJ, vous avez parfaitement le droit d'ajuster ces données à votre guise. Il y a pour cela deux manières de faire :

Sélection naturelle. Chaque race présente des membres plus forts, mais aussi plus faibles, que l'individu moyen présenté. Vous pouvez ainsi ajuster les caractéristiques du profil principal, à raison de 10% dans un sens ou dans l'autre. Les variations des caractéristiques du profil secondaire ne sont pas aussi uniformes, dans la mesure où leur nature est très variable. Il n'est ainsi pas conseillé de faire varier la valeur de Mouvement de plus de 1 point, mais une créature donnée peut tout à fait présenter 3 points de Blessures de moins ou 6 points de Folie de plus que la moyenne de sa race. C'est à vous de décider, mais gardez toujours les capacités des PJ à l'esprit. Si vous avez l'intention de pousser les caractéristiques au-delà de ces limites, vous avez le choix entre recourir à l'option ci-dessous ou assigner à la créature des talents tels que Course à pied ou Force accrue.

Carrières. Une méthode plus conventionnelle pour représenter l'expérience des monstres consiste à recourir aux carrières de créatures. Vous avez le choix entre Brute, Chef et Éclaireur, carrières présentées au **Chapitre 11** du livre de base de *WJDR*, et les trois carrières chamaniques proposées ci-dessous. Cette option permet de créer aisément des monstres uniques en fournissant un minimum de travail. Vous pouvez leur attribuer autant de promotions que vous le désirez. Si vous n'arrivez pas à vous décider, contentez-vous de lancer 1d10 et de conférer autant de promotions à la créature.

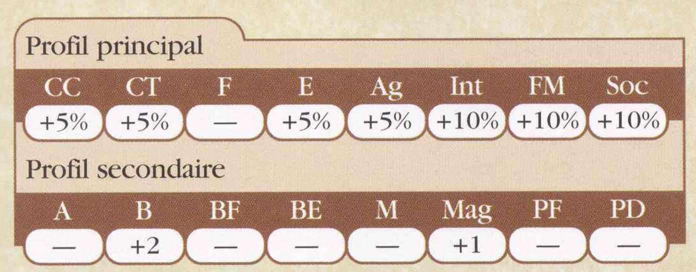
MAGIE

De nombreuses races présentées dans ce livre ont leurs propres savoirs occultes et domaines divins, mais l'objet de l'ouvrage n'est pas de détailler toutes les extensions à apporter au système de magie de *WJDR*. D'autres livrets, plus adaptés, vous proposeront tout le nécessaire. En attendant, quelques conseils sont ici donnés par le biais d'encarts, sur la manière d'utiliser les sorts du **Chapitre 7** de *WJDR* pour illustrer ces différents styles de magie. En outre, de nouvelles carrières de chaman et un nouveau domaine divin, celui des Esprits, sont présentés dans ces pages. Ces carrières conviennent à toutes les cultures tribales et sont particulièrement adaptées aux peaux-vertes et aux ogres. Le chamanisme sied à merveille à la plupart des tribus de monstres et peut également être adapté aux tribus humaines les moins civilisées.

Apprenti chaman

L'empreinte de la magie est rarement perçue comme une bénédiction au sein des tribus de monstres. Les individus qui présentent des aptitudes magiques deviennent souvent fous à force de connaître des songes particulièrement troublants et leur comportement étrange peut facilement pousser les membres de leur tribu les plus superstitieux à les éliminer purement et simplement. Certains d'entre eux apprennent à lancer des sorts mineurs, d'une manière qui rappelle les sorciers de village de l'Empire. Les plus prometteurs de ces spécimens sont acceptés en tant qu'apprentis par les chamans tribaux. Si ce statut a l'avantage de les garder à l'abri d'un éventuel homicide, il a aussi le défaut d'en faire de véritables esclaves de leur chaman, dont ils doivent subir les humiliations et les sévices pendant des années avant de terminer leur apprentissage. S'ils survivent à ce traitement, ils auront franchi la première étape menant sur la voie du pouvoir au sein de leur tribu.

– APPRENTI CHAMAN –



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	+5%	+5%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

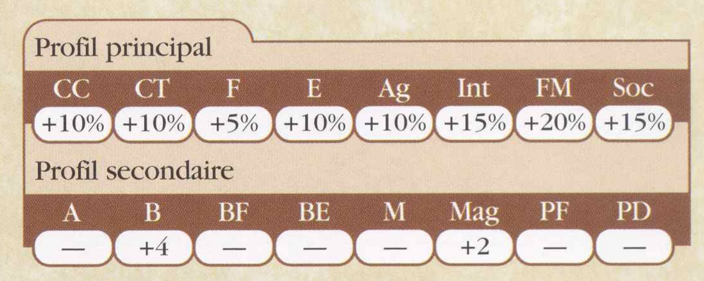
Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (une au choix), Équitation, Expression artistique (chanteur, danseur), Focalisation, Langue (une au choix), Perception, Sens de la magie, Soins

Talents : Coups assommants *ou* Coups précis, Éloquence, Magie commune (vulgaire)
Dotations : bouilloire, instrument de musique
Débouchés : Chaman, Éclaireur

Chaman

Les chamans restent les personnalités religieuses de référence des tribus de monstres. C'est à eux que revient la tâche de servir d'intermédiaires entre le royaume des mortels et celui des esprits. Ils doivent repousser les mauvais esprits, tout en amadouant ceux qui se montrent bienveillants. Ils entretiennent une relation spéciale avec les esprits tutélaires de leur tribu. Ces esprits, qui sont souvent des ancêtres, veillent sur la communauté et la protègent, du moins tant que le chaman leur montre le respect de mise et pratique de fréquents sacrifices en leur honneur.

– CHAMAN –



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Équitation, Expression artistique (chanteur, conteur, danseur), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque *ou* magick), Langue (une au choix), Perception, Sens de la magie, Soins
Talents : Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Inspiration divine (Esprits), Mains agiles, Orateur né
Dotations : miroir
Accès : Apprenti chaman
Débouchés : Brute, Éclaireur, Grand chaman

Grand chaman

Les chamans les plus puissants ne sont autres que les grands chamans. Ils ont appris à maîtriser la magie des esprits, ce qui leur permet d'assurer la dominance de leur tribu. Les chefs tribaux leur demandent conseil sur presque tous les sujets et ils sont traités avec un respect qui frise la vénération. Dans certaines tribus, ce sont même les grands

chamans qui font office de chefs. Certains acquièrent une telle puissance que leur emprise porte sur plusieurs tribus, tandis que des chamans moins dominants sont à leur service. Mais comme toutes les personnalités importantes des tribus de monstres, les grands chamans doivent garder un œil sur les subordonnés les plus ambitieux et punir sans appel ceux qui osent les défier, pour l'exemple.

~ GRAND CHAMAN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+10%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (deux au choix), Équitation, Expression artistique (chanteur, conteur, danseur), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque *ou* magick), Langue (deux au choix), Perception, Sens de la magie, Soins
Talents : Harmonie aethyrique *ou* Méditation, Magie mineure (deux au choix), Projectile puissant, Sain d'esprit, Sans peur
Dotations : objet magique
Accès : Chaman
Débouchés : Chef

Domaine des Esprits

Le domaine des Esprits représente la magie chamanique. Ses adeptes sont compétents, à la fois pour vaincre les esprits malveillants, comme les morts-vivants éthérés, et pour invoquer l'assistance des esprits protecteurs de la tribu.

Bâton spirituel

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une goutte de sang (+1)
Description : votre arme, qui est nécessairement un bâton, est pénétrée de la puissance des esprits de votre tribu. Elle inflige des dégâts égaux à votre BF et équivaut à une arme magique pendant 1 minute (6 rounds). Contre une créature éthérée, elle jouit de l'attribut percutante.

Flammes vengeresses

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : 2 pièces de cuivre (+1)
Description : vous êtes submergé par une telle colère contre les ennemis de votre tribu que des flammes vertes jaillissent de vos yeux en direction d'un adversaire situé dans un rayon de 36 mètres (18 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* ayant une valeur de dégâts de 4 (ou 6, si la cible est éthérée).

Voix des esprits

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une amulette portant le symbole de votre tribu (+1)
Description : vous parlez avec la voix des esprits de votre tribu et exhortez les membres de votre clan à réaliser des exploits. Vous, ainsi que tous vos alliés situés dans un rayon de 12 mètres (6 cases), bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts et d'un bonus de +10% aux tests de Peur, le tout pendant 1 minute (6 rounds).

Anéantissement de l'esprit morbide

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une coupe remplie de neige tout juste fondue (+2)
Description : vous pouvez soigner un malade en triomphant de l'esprit malveillant lié à son affection. Il vous faut d'abord toucher la cible du sort pour pouvoir débuter l'affrontement et effectuer un test de Force Mentale. Si vous obtenez deux degrés de réussite, vous l'emportez sur l'esprit morbide et le sujet est instantanément guéri de tous les effets correspondants. Ce sort ne peut rien pour ceux qui sont déjà morts des suites d'une maladie ; il est trop tard pour eux. *Anéantissement de l'esprit morbide* est un sort de contact.

Vision funeste

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 minute
Ingrédient : une poupée représentant grossièrement la cible (+2)
Description : vous apparaissez dans les songes d'un personnage et lui prédisez son avenir. Vous n'avez pas besoin de pratiquer une langue commune avec la cible, le rêve se contentant de lui montrer de manière très réaliste l'horrible mort qui l'attend. La prochaine fois que la cible du sort vous verra, elle devra effectuer un **test de Peur Assez difficile (-10%)**. Il est nécessaire que le destinataire de *vision funeste* soit endormi au moment où le sort est lancé.

Bouclier spirituel

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Ingrédient : une défense de sanglier (+2)
Description : les esprits veillent sur votre tribu et la protègent de toute nuisance. Tous vos alliés situés dans un rayon de 24 mètres (12 cases) peuvent alors rejouer une esquive ou une parade manquée par round. *Bouclier spirituel* persiste pendant un nombre de rounds équivalent à votre valeur de Magie.

MUTATIONS

La **Table 11-1 : mutations du Chaos**, du livre de base, propose onze mutations différentes pour les créatures comme les mutants et les hommes-bêtes. Naturellement, le Chaos offrant des possibilités infinies, il existe un grand nombre d'autres mutations. La **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** de la page suivante, reprend la trame de la table de départ à laquelle elle ajoute bon nombre d'options. Vous pouvez recourir à cette table plutôt qu'à la Table 11-1 si vous recherchez une plus grande variété de mutations. Sauf indication contraire, chaque mutation ne peut être acquise qu'une seule fois. Quand une créature tire une mutation qu'elle possède déjà, il suffit de relancer les dés.

Certaines mutations sont simplement qualifiées d'esthétiques. Elles n'ont alors pas de traduction directe en termes de jeu, mais il convient de les prendre en considération quand on recourt à certaines compétences. Ainsi, un mutant à la peau rayée (pigmentation étrange) ou possédant une crête aura vraisemblablement des difficultés à se déguiser.

Si l'une des caractéristiques de la créature vient à tomber à 0 des suites d'une mutation, celle-ci meurt sur-le-champ, son corps n'ayant pu résister aux ravages de la transformation.



TABLE 2-1 : MUTATIONS AVANCÉES DU CHAOS

1d100	Mutation	Effet
01-03	Ailes	Gagne le talent Vol et une vitesse en vol de 6
04-06	Apparence décharnée	+1d10% en Force
07-08	Aspect bestial	-2d10% en Sociabilité
09-10	Bec	Utilisables pour attaquer ; dégâts BF1
11-13	Bras tentaculaire**	+10% aux tests de prise
14-17	Cornes*	Utilisables pour attaquer ; dégâts BF1
18-20	Court sur pattes	-1 en Mouvement
21-22	Crête	Purement esthétique
23-24	Crocs	Utilisables pour attaquer ; dégâts BF2 ; attribut précise
25-27	Cyclope	Capacité de Tir à jamais réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur)
28-30	Esprit torturé	-2d10% en Intelligence
31-33	Fourrure	Purement esthétique
34-36	Fourrure épaisse	+1 point d'Armure sur toutes les localisations
37-39	Grandes oreilles	Gagne le talent Acuité auditive
40-41	Griffes	Gagne le talent Armes naturelles
42-44	Horrible	Gagne le talent Effrayant (ou Terrifiant si possède déjà Effrayant)
45-46	Imposant	+1d10% en Force
47-49	Jambes d'animal	+1 en Mouvement
50-52	Museau	Gagne la compétence Pistage
53-55	Obèse	+1d10% en Force ; +1 point de Blessures
56-58	Peau coriace	+10% en Endurance
59-61	Peau écailleuse***	Gagne le talent Écailles (1)
62-63	Peau métallique	+2 points d'Armure sur toutes les localisations
64-65	Pigmentation étrange	Purement esthétique
66-68	Pince**	Gagne le talent Armes naturelles ; attribut précise
69-71	Plaies suppurantes	-2d10% en Sociabilité
72-74	Puanteur	-2d10% en Sociabilité ; les adversaires pourvus d'un d'odorat subissent un malus de -5% en CC quand ils sont dans un rayon de 2 mètres
75-77	Queue	+1d10% en Agilité
78-80	Queue épineuse	Utilisable pour attaquer ; dégâts BF ; attribut assommante
81-83	Queue préhensile	+1d10% en Agilité ; peut manier une arme avec sa queue
84-85	Régénération	Peut tenter un test d'Endurance au début de chacun de ses tours de jeu ; récupère 1 point de Blessures en cas de réussite ; n'agit pas si mort
86	Rejeton du Chaos	-2d10% en Intelligence et en Sociabilité ; la créature acquiert immédiatement 1d10/2 nouvelles mutations (arrondir à l'entier supérieur) ; ce résultat ne peut tomber qu'une fois
87-88	Soif de sang	Gagne le talent Frénésie
89-91	Trois yeux	+5% aux tests de Perception liés à la vue
92-94	Ventouses	+20% aux tests d'Escalade
95-97	Yeux globuleux	-1d10% en Sociabilité
98-100	Yeux pédonculaires	+1d10 aux jets d'Initiative

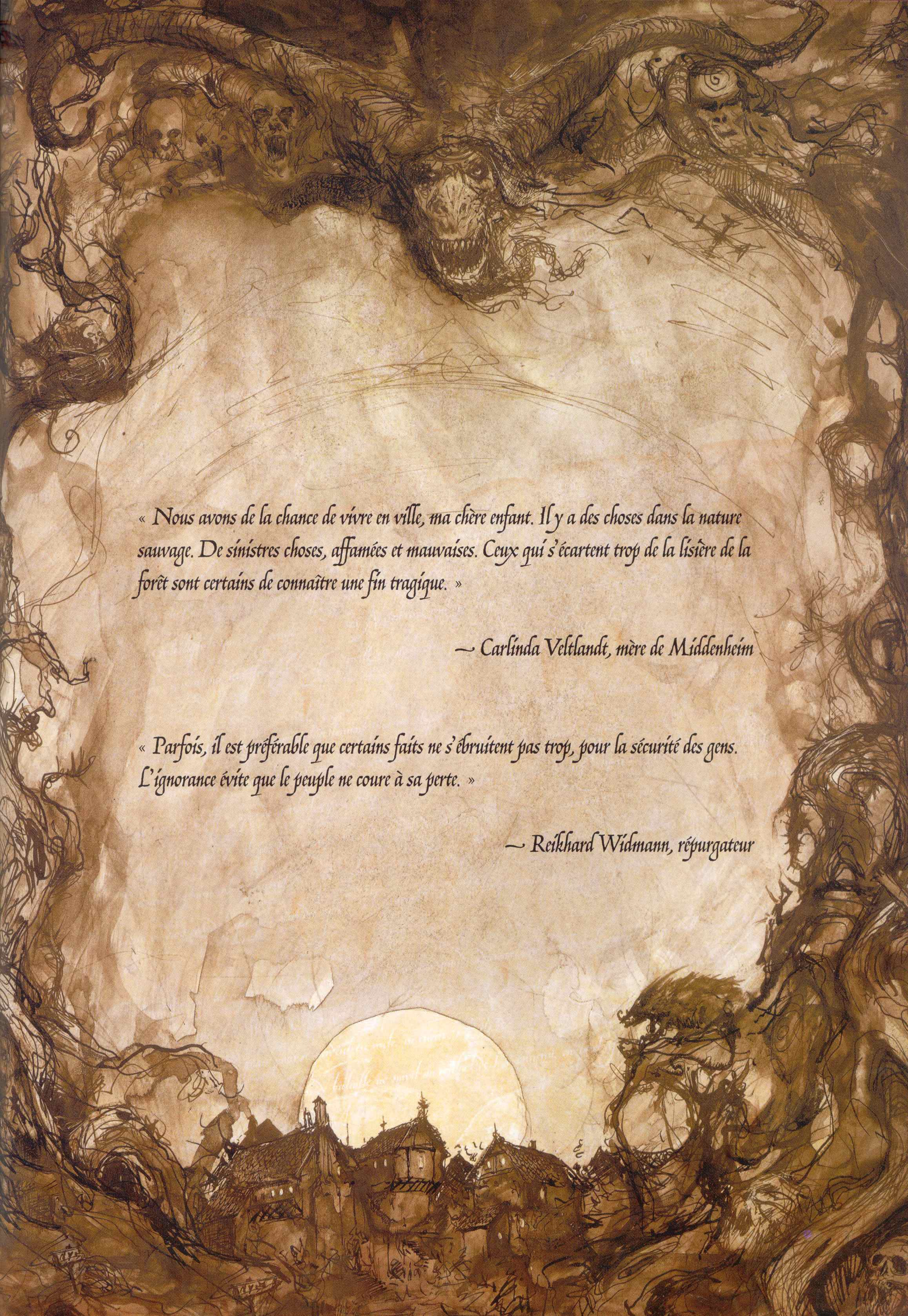
* Une même créature peut acquérir plusieurs fois cette mutation. La deuxième fois, cela correspond à de grandes cornes (dégâts BF) et la troisième à des cornes énormes (dégâts BF et attribut percutante).

** Une même créature peut acquérir cette mutation pour chacun de ses bras ou chacune de ses mains. Cette « bénédiction » limite sensiblement les actions requérant une certaine dextérité (-0% aux tests correspondants).

*** Une même créature peut acquérir cette mutation jusqu'à cinq fois. Chaque fois, les points d'Armure procurés par le talent Écailles augmentent de 1. Ainsi, une créature qui a acquis trois fois cette mutation aura le talent Écailles (3).





« Nous avons de la chance de vivre en ville, ma chère enfant. Il y a des choses dans la nature sauvage. De sinistres choses, affamées et mauvaises. Ceux qui s'écartent trop de la lisière de la forêt sont certains de connaître une fin tragique. »

— Carlinda Veltlandt, mère de Middenheim

« Parfois, il est préférable que certains faits ne s'ébruitent pas trop, pour la sécurité des gens. L'ignorance évite que le peuple ne coure à sa perte. »

— Reikhard Widmann, répurgateur

DESCRIPTION DES CRÉATURES

Le reste de ce chapitre renferme la description et le profil des divers monstres présentés dans *Créatures Périlleuses : précis de recherches et d'études comparées du Vieux Monde*, d'Odric de Wurtbard, ainsi que des informations qui dépassent l'entendement des érudits.

Adorateurs du Chaos

Les adorateurs du Chaos sont des humains ordinaires et n'ont pas de profil particulier. Un adorateur peut suivre n'importe quelle carrière du **Chapitre 3** du livre de règles. Naturellement, ces individus sont aussi variés que les autres humains. Les adorateurs du Chaos qui vénèrent Khorne ont tendance à avoir des valeurs de Capacité de Combat et de Force élevées. Les disciples de Nurgle sont généralement des lépreux ou des victimes de maladies, glorifiant leur dieu de la peste dans l'espoir qu'il les épargne. S'ils doivent se distinguer, ce sera par leurs valeurs de caractéristiques inférieures à celles des humains moyens. Les disciples de Tzeentch sont souvent des magiciens ou des nécromanciens, avec des valeurs d'Intelligence et de Magie au-dessus de la normale. Enfin, les adorateurs de Slaanesh ont habituellement une Sociabilité élevée mais une Force Mentale réduite, ce qui représente la facilité qu'ils ont à attirer autrui vers les plaisirs interdits de leur sensuelle divinité, mais aussi la faiblesse qui les a entraînés dans ce culte.

Quoi qu'il en soit, il ne s'agit que de règles générales. Les cultes du Chaos sont infiniment variés et beaucoup sont tout à fait hors norme.

La Lame Rouge : culte de Khorne

La Lame Rouge est un culte dont les membres sont issus presque exclusivement des rangs des régiments impériaux. Seuls ceux qui ont prouvé qu'ils se délectaient du combat se voient offrir la chance d'être admis au sein du culte. Ce dernier est présenté aux recrues potentielles comme une confrérie de guerriers plutôt que comme un groupe religieux, une sorte de cercle secret pour la crème des soldats. Pour commencer, on présente aux membres de nouvelles techniques de combat adaptées à leur style débridé. Lors d'une initiation au culte de la Lame Rouge, deux nouveaux membres doivent s'affronter, soi-disant pour prouver leur maîtrise des techniques qu'ils ont apprises. Avant le combat, on les drogue afin qu'ils entrent dans une rage terrible à la moindre provocation. Le duel se termine toujours lorsqu'il n'en reste qu'un. Dès lors, le nouvel initié est entièrement complice des méfaits de la Lame Rouge : s'il essaye de partir pour informer les autorités impériales, il sera pendu pour meurtre. Lorsqu'il prend conscience du piège dans lequel il est tombé, il est initié aux véritables mystères de Khorne. La plupart des initiés sont des psychopathes avant même leur recrutement et il est rare qu'ils voient une objection à vénérer Khorne, même si on n'exerce pas de chantage sur eux.



En général, les membres du culte de la Lame Rouge ne sont guère différents des soldats impériaux ordinaires. Ils combattent quand leurs généraux le leur ordonnent, affrontant d'autres troupes liées au Chaos si besoin est. Khorne et ses démons ne voient aucune objection à ce que les disciples se massacrent entre eux. Bien au contraire, le combat rend ses adorateurs plus forts. Les disciples attendent toutefois que leur maître secret leur donne l'ordre de s'élever contre l'Empire, que ce soit en trahissant leur unité lors d'une bataille contre les maraudeurs du Chaos, en amenant un groupe de soldats mécontents à déserter et à rejoindre les rangs du Chaos, ou simplement en fondant une compagnie de mercenaires qui travaille volontiers pour les armées chaotiques.

Le Baiser Exquis : culte de Slaanesh

Le Baiser Exquis est un culte local de Slaanesh que le MJ peut placer dans n'importe quel village de l'Empire. Ses membres se retrouvent à chaque fois que Morrslieb est pleine dans la bruyère qui entoure le village. Là, les hommes-bêtes et les mutants sortent des bois pour les rejoindre et se livrer à des réjouissances orgiaques en l'honneur de Slaanesh. Environ 20% des villageois en sont membres, et bien qu'ils se cachent, ils se montrent moins prudents que nombre d'autres cultes quand ils recrutent de nouveaux membres. Comme toujours avec les cultes de Slaanesh, ils ont pour but de recruter en premier lieu les jeunes gens les plus séduisants du village, en partie parce que de tels individus ont plus de facilité à en attirer d'autres. Cela risque néanmoins mener le culte à sa perte. Ainsi, les PJ pourraient être contactés par une jeune fille du cru qui a été entraînée dans l'une de ces réunions sans réaliser les actes horribles auxquels on attend qu'elle se soumette.

La Roue d'Argent : culte de Tzeentch

Les adorateurs de Tzeentch pratiquent souvent la sorcellerie et on dit que la plupart des collèges de magie abritent d'énigmatiques cabales de ses disciples. La Roue d'Argent entre dans une catégorie un peu plus discrète. Ses membres sont les sorciers et sorcières de village que connaissent bien tous les paysans de l'Empire et de l'étranger. La plupart n'ont pas la moindre idée de ceux pour qui ils travaillent vraiment.

Les sorciers de village n'ont pas de structure aussi organisée qu'une guilde ou un collège de magie, mais ils trouvent cependant utile de pouvoir communiquer les uns avec les autres. Chacun connaît l'existence de ses voisins des autres villages, gardant le contact avec eux par l'intermédiaire de pigeons voyageurs et se rencontrant à l'occasion pour échanger sorts et recettes de potions. Dans la plupart des provinces électorales se tiennent des rencontres annuelles de sorciers de village qui permettent le même genre d'activités, mais à une plus grande échelle. Les organisateurs de ces rencontres, et nombre des sorciers qui s'y rendent, font partie de l'un des cultes les plus étendus et les plus nébuleux de tout l'Empire. Toute magie est par nature corrompue par le Chaos, et le but de la Roue d'Argent est d'accroître ce Chaos, lentement mais sûrement. Ajouter d'infimes quantités de malepierre afin d'augmenter l'efficacité d'une potion, incorporer un ou deux mots de langage sombre dans la formule d'un



charme ou cacher un emblème chaotique dans les inscriptions complexes d'un talisman, voilà diverses façons pour ces adorateurs de parvenir à leurs fins. Les autres sorciers de village, dont le savoir est par nature empirique, sont enclins à accepter de nouvelles techniques sans réellement se renseigner quant à leur origine.

L'Alliance de la Peste Pourpre : culte de Nurgle

L'Alliance fut fondée il y a cinq ans, quand un groupe d'étudiants ivres du collège universitaire de Nuln accomplit un rituel qui invoqua un démon majeur de Nurgle. Ceux qui survécurent devinrent des adorateurs du Seigneur des Mouches. Contrairement au tout-venant des adorateurs du Chaos, ils sont intelligents, cultivés et organisés. La plupart sont maintenant des charlatans, parcourant l'Empire pour vendre des « remèdes » infectés par des maladies bien pires que celles qu'ils sont censés guérir. La peste pourpre, un présent du démon, tue lentement mais sûrement, déformant tout d'abord le cerveau de ses victimes, puis leur corps qui se couvre de bubons écarlates et nauséabonds.

Araignées géantes

Très proche d'aspect d'une araignée ordinaire, l'araignée géante est aussi grande qu'un homme et ses pattes sont gigantesques. Ces créatures sont d'horribles mutations de leurs équivalents des greniers et des sous-bois, gonflées dans ces monstrueuses proportions par les forces du Chaos. Jusqu'à huit yeux peuvent surmonter leur tête, sans oublier une paire d'énormes mandibules. Leur abdomen est noir ou brun, parfois marqué de couleurs plus vives, et leurs pattes se meuvent presque trop vite pour qu'on puisse les observer. Les araignées géantes préfèrent l'approche sournoise, qui consiste à se laisser tomber sur la tête de leur victime et à lui inoculer une bonne dose de poison avant qu'elle ait le temps de réagir. La plupart du temps, ces créatures n'attaquent que pour des raisons alimentaires. C'est pourquoi elles se contentent généralement de neutraliser une victime et de l'emporter dans la foulée plutôt que de rester sur place pour prolonger le combat.

~ ARAIGNÉES GÉANTES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	41%	44%	60%	15%	35%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	25	4	4	6	0	0	0

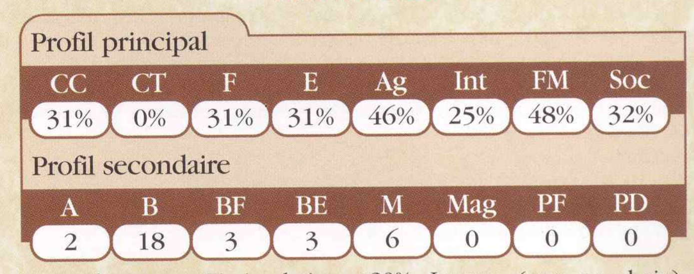
Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Carapace :* l'exosquelette chitineux des araignées géantes leur confère 2 points d'Armure sur toutes les localisations.
• *Grimpeur :* les araignées géantes peuvent évoluer librement sur les parois verticales grâce à la grande adhérence de leurs pattes, comme n'importe quelle araignée. Elles peuvent ainsi évoluer sur toute paroi à leur vitesse de déplacement normale.
• *Venin :* la morsure des araignées géantes est venimeuse, mais le poison inoculé ne sert qu'à paralyser la proie destinée à être dévorée ultérieurement, et non à la tuer. Toute victime d'une morsure d'araignée géante doit réussir un test d'Endurance sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d10 rounds. Un personnage paralysé ne peut pas entreprendre la moindre action et se retrouve sans défense.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : mandibules
Perspective d'Éradication : Difficile



Banshees

Après la mort d'une meurtrière ou d'une femme ayant commis des crimes particulièrement odieux, il arrive parfois que son ombre demeure pour tourmenter les vivants. On dit que le hurlement d'une banshee annonce la mort de quiconque l'entend. Le visage squelettique d'une banshee émerge de robes flottantes en lambeaux couvrant un corps tout aussi décharné que l'on aperçoit parfois. Ses cheveux sont tel un halo noir ou tels des milliers de tentacules agités de soubresauts, son visage étant l'incarnation vivante de la douleur. Les banshees sont souvent suivies des esprits impuissants des hommes qu'elles ont tués de leur vivant, ceux-ci apparaissant sous la forme de crânes et de visages luisants tout aussi torturés par l'agonie que la créature elle-même. Les banshees préfèrent user de discrétion pour attaquer leurs ennemis, en se dissimulant dans un objet approprié. Une banshee cachée de la sorte jette régulièrement un œil à l'extérieur en passant la tête hors de l'objet en question. Quand sa proie est proche, elle bondit et l'attaque. Les banshees les plus rusées peuvent tenter d'abattre leurs victimes les unes après les autres, s'en prenant d'abord aux traînards ou aux éclaireurs avant d'attaquer le reste du groupe. Toutefois, la plupart sont trop ivres de furie et de haine pour se livrer à un subterfuge autrement plus subtil que de se cacher avant de passer à l'attaque.

~ BANSHEES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	0%	31%	31%	46%	25%	48%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	3	3	6	0	0	0

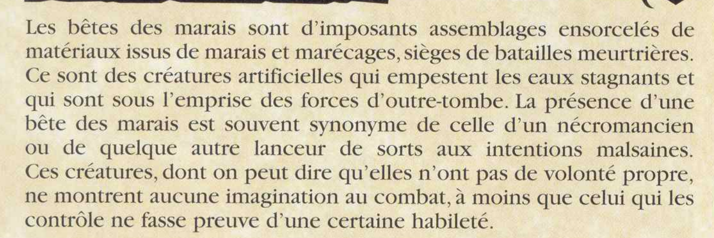
Compétences : Dissimulation +20%, Langue (une au choix), Perception +20%





Talents : Éthéré, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Hurlement spectral :* une fois par round, au prix d'une demi-action, la banshee peut pousser un terrifiant hurlement de mal pur contre un adversaire situé dans un rayon de 16 mètres (8 cases). Le monstre et son adversaire effectuent un test de Force Mentale opposé. Si l'adversaire l'emporte, il n'est pas affecté. Si la banshee l'emporte, sa victime perd 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de son bonus d'Endurance et de son armure. Les individus tués par le gémissement d'une banshee semblent être morts de peur. Les créatures immunisées contre les tests de Peur et de Terreur le sont également contre le hurlement spectral. Un personnage qui survit au hurlement d'une banshee doit réussir un test de Force Mentale à la fin de la rencontre pour éviter de gagner 1 point de Folie. En effet, bien des survivants se persuadent que la mort les attend et sont incapables de se débarrasser de ce sentiment.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main
Perspective d'Éradication : Assez difficile (Impossible sans arme magique ou sort)

Bêtes des marais



Les bêtes des marais sont d'imposants assemblages ensorcelés de matériaux issus de marais et marécages, sièges de batailles meurtrières. Ce sont des créatures artificielles qui empestent les eaux stagnants et qui sont sous l'emprise des forces d'outre-tombe. La présence d'une bête des marais est souvent synonyme de celle d'un nécromancien ou de quelque autre lanceur de sorts aux intentions malsaines. Ces créatures, dont on peut dire qu'elles n'ont pas de volonté propre, ne montrent aucune imagination au combat, à moins que celui qui les contrôle ne fasse preuve d'une certaine habileté.

~ BÊTES DES MARAIS ~

Profil principal

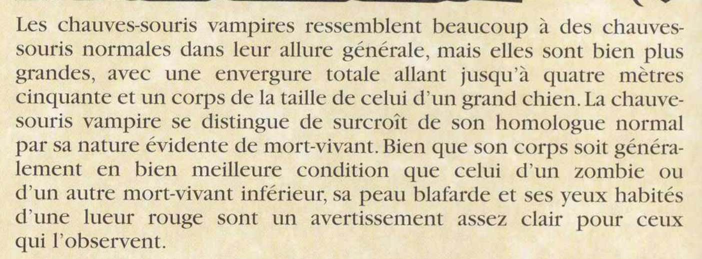
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	52%	58%	16%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	32	5	5	6	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant
Règles spéciales :
• *Amalgame ensorcelé :* les bêtes des marais sont créées par le biais de rituels magiques inconnus des collèges de magie. Elles ne sont pas réellement vivantes et ont besoin de celui qui les contrôle magiquement pour garder leur forme. Il est nécessaire qu'un lanceur de sorts, dont la valeur de Magie est au moins égale à 2, soit présent dans un rayon de 48 mètres (24 cases) pour assurer leur contrôle, sans quoi elles s'effondrent en morceaux. Les bêtes des marais sont immunisées contre la Peur, la Terreur, le poison, les maladies et tous les sorts, compétences et effets qui manipulent les émotions ou l'esprit.
• *Dénué de conscience :* les bêtes des marais n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elles ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Fluide marécageux :* tant qu'une bête des marais reste sur un sol marécageux, elle régénère 1 point de Blessures au début de chacun de ses tours de jeu.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : membres en décomposition
Perspective d'Éradication : Difficile

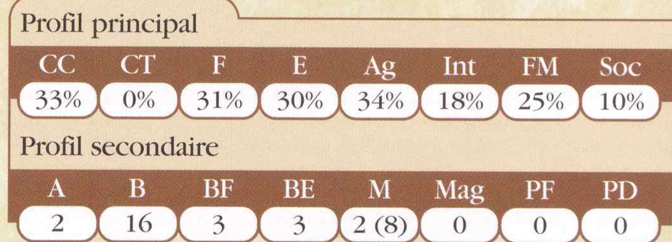
Chauves-souris vampires



Les chauves-souris vampires ressemblent beaucoup à des chauves-souris normales dans leur allure générale, mais elles sont bien plus grandes, avec une envergure totale allant jusqu'à quatre mètres cinquante et un corps de la taille de celui d'un grand chien. La chauve-souris vampire se distingue de surcroît de son homologue normal par sa nature évidente de mort-vivant. Bien que son corps soit généralement en bien meilleure condition que celui d'un zombie ou d'un autre mort-vivant inférieur, sa peau blafarde et ses yeux habités d'une lueur rouge sont un avertissement assez clair pour ceux qui l'observent.

Les chauves-souris vampires chassent seules d'ordinaire, auquel cas elles cherchent de petits groupes de voyageurs ou, mieux encore, des marchands et des promeneurs solitaires. De manière assez rare, il arrive que des chauves-souris vampires chassent à plusieurs ou soient recrutées dans l'armée d'un nécromancien ou d'un seigneur vampire. Dans ce cas, elles attaquent plus ouvertement, mais toujours selon des variantes de leurs tactiques habituelles : soit en submergeant des groupes inférieurs en nombre, soit en arrachant leurs victimes du sol.

~ CHAUVES-SOURIS VAMPIRES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	31%	30%	34%	18%	25%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	3	3	2 (8)	0	0	0

Compétences : Esquive, Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vol
Règles spéciales :
• *Sens accrus :* les chauve-souris vampires peuvent « voir » dans le noir total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'écholocation très semblable à celle des chauve-souris ordinaires. Remarquez que l'utilisation de l'écholocation n'est pas silencieuse : un personnage situé à portée peut effectuer un test de Perception pour entendre les couinements aigus émis par la chauve-souris vampire qui y recourt.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Corsaires elfes noirs

Les corsaires elfes noirs se donnent le nom de Druchii. Il y a peut-être une part de vérité dans les histoires qui les présentent comme des exilés de la terre d'Ulthuan. Les marins encore en vie qui les ont affrontés prétendent qu'ils ressemblent à des elfes, quoique d'une mine plus cruelle. Il s'agit de guerriers habiles qui trouvent leur plaisir dans le combat rapproché, les effusions de sang et, de toute évidence, dans les douleurs qu'éprouvent leurs adversaires. Ils se parent de capes écailleuses capables de détourner les coups d'épée et sont les rois de l'abordage éclair.

S'ils préfèrent s'emparer de navires en pleine mer, ils ne tournent pas le dos à un petit pillage portuaire ou côtier à l'occasion. Ils emportent au bout de chaînes ceux qu'ils ne tuent pas sommairement, individus que l'on ne revoit plus jamais par la suite. Leur identité et le but de leurs pillages sont des questions qui restent entières dans le Vieux Monde.



~ CORSAIRES ELFES NOIRS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	44%	34%	31%	48%	31%	36%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	5	0	0	0

Compétences : Canotage, Connaissances générales (elfes), Escalade, Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (eltharin), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Survie, Torture
Talents : Acuité visuelle, Guerrier né, Maîtrise (arbalètes), Réflexes éclair, Sang-froid, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Cape en peau de dragon des mers :* les corsaires elfes noirs portent systématiquement une longue cape tirée de la peau d'un dragon des mers, marquant ainsi leur statut au sein de leur société corrompue. Ces vêtements protecteurs équivalent à une armure moyenne (règles de base), ce qui leur confère 2 points d'Armure sur la localisation du corps (règles avancées). Les capes en peau de dragon des mers doivent être constamment traitées à l'aide d'une vase protectrice, que seuls les Druchii sont capables de créer. Ces capes se désagrègent et tombent en poussière au bout d'une semaine sans traitement.
Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, casque, cape du dragon des mers)
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1
Armes : 2 armes à une main, arbalète à répétition
Perspective d'Éradication : Moyenne



Démons

Les démons sont les seules créatures véritablement issues du Chaos. Ils sont générés par sa puissance brute et leur forme est modelée par ses moindres désirs. Leur apparence et leur comportement reflètent toujours le dieu du Chaos qu'ils servent. Vous trouverez ci-dessous une description des démons mineurs les plus répandus, mais la diversité et les pouvoirs des serviteurs des Puissances de la Corruption sont infinis.

Les types de démons

La variété des formes de démons n'est limitée que par l'imagination maligne des dieux du Chaos. Toutefois, les érudits ont identifié certains types répandus dont les dieux usent à l'envi lorsqu'ils ont des desseins précis en tête. Cinq d'entre eux, associés aux dieux auxquels ils sont liés, sont détaillés dans ce livre. Ce sont là, et de loin, les plus susceptibles d'être rencontrés par les personnages joueurs car les autres types de démons sont dévolus à des tâches d'une grande spécificité ou dotés d'une puissance inimaginable. Ces autres démons seront présentés aux côtés d'un système de création de démons dans le supplément à paraître consacré au Chaos.

Démonettes de Slaanesh

Les plus puissants symboles de séduction et de lascivité de Slaanesh sont les démonettes. Elles ressemblent à de belles humaines dotées de crêtes osseuses en guise de cheveux et de serres en forme de faux à la place des mains. Les démonettes sont d'enjôleuses meurtrières. Dès que possible, elles déclenchent des combats par leurs beaux discours, mais surtout grâce à leur séduction. Si un adversaire potentiel est prêt à écouter leurs murmures et leurs susurrements charmeurs, elles lui promettent des plaisirs au-delà des rêves des mortels, le berçant de ses paroles jusqu'à ce qu'il soit assez près pour qu'elles se livrent à leur péché mignon : empaler leur victime sur leurs membres aiguisés comme des rasoirs. Pour les sens pervertis des démonettes, il s'agit du mélange parfait entre une extase quasi érotique et la sensation tout aussi délicieuse d'infliger une mort douloureuse à leur « partenaire ».



~ DÉMONETTES DE SLAANESH ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	40%	37%	52%	31%	40%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	3 (5)	5	0	0	0

Compétences : Charisme +20%, Commérage +20%, Esquive, Expression artistique (danseur), Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Langue (deux au choix), Perception, Torture
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Aura de Slaanesh :* les démonettes sont si séduisantes et déroutantes que les adversaires vivants situés dans un rayon de 4 mètres (2 cases) subissent un malus de –10% en Capacité de Combat et en Force Mentale.
• *Instabilité :* les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une démonette est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.
• *Mutations du Chaos :* jambes d'animal et pinces. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : pince
Perspective d'Éradication : Difficile

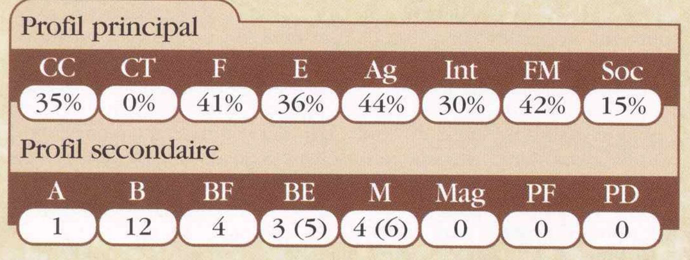




Gargouilles du Chaos

Les gargouilles sont des démons à l'apparence sauvage et qui ne sont associés à aucun dieu en particulier. Elles n'ont pas d'armes, mais leurs griffes et leurs crocs sont aussi longs qu'effilés. Les gargouilles du Chaos travaillent presque toujours en meute car elles sont d'une nature assez lâche. Lorsqu'on les voit à l'œuvre, elles évoquent un banc de piranhas volants capables de mettre en pièces leur malheureuse victime. Les gargouilles du Chaos préfèrent attaquer les faibles. Elles aiment passer du temps dans le Vieux Monde, qui regorge d'une incroyable variété de proies aux goûts différents. Elles n'ont donc aucune intention d'écourter ces moments agréables en chassant des créatures de plus grande taille, plus nombreuses ou plus féroces qu'elles-mêmes. Leurs victimes favorites sont les adversaires blessés, endormis, solitaires ou de petite taille. Si elles se heurtent à une résistance organisée, elles préfèreront fuir plutôt que de risquer l'instabilité.

~ GARGOUILLES DU CHAOS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	41%	36%	44%	30%	42%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3 (5)	4 (6)	0	0	0

Compétences : Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Instabilité :* les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une gargouille du Chaos est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.
• *Mutations du Chaos :* ailes et griffes. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Horreurs de Tzeentch

Les horreurs de Tzeentch ont une apparence perpétuellement changeante, toujours affreuse, mais jamais identique d'un moment à l'autre. Ce sont les incarnations vivantes de la magie et du changement, et elles deviennent plus puissantes encore quand elles sont en groupe. De telles meutes de démons peuvent infliger de terribles mutations à leurs adversaires et même les transformer en de nouvelles horreurs de Tzeentch.

~ HORREURS DE TZEENTCH ~

Profil principal

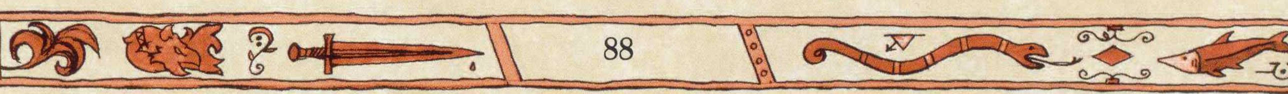
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	33%	35%	36%	45%	60%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3 (5)	4	1-3	0	0

Compétences : Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Instabilité :* les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où une horreur de Tzeentch est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.
• *Magie vivante :* au sens le plus littéral du terme, les horreurs sont faites de magie à laquelle leur Seigneur a donné forme et vie. Leur corps émet continuellement de l'énergie qu'elles sont capables de diriger d'une manière semblable à l'utilisation de sorts. En fait, quand elles se rassemblent en nombre, leur valeur de Magie augmente proportionnellement. Une seule horreur a une valeur de Magie de 1. En groupe de trois à huit, chacune a une valeur de Magie de 2. En groupe de neuf spécimens ou plus, chacune a une valeur de Magie de 3. Les horreurs peuvent diriger leurs énergies pour lancer les deux sorts notés dans l'encadré « La magie des horreurs ». Notez que les horreurs sont sujettes à la malédiction de Tzeentch, mais que les effets en sont spectaculairement différents. Si une horreur obtient un double ou un triple sur un jet d'incantation, une horreur du groupe tirée au hasard explose avec un ricanement démentiel et le sort est lancé avec succès, quel que soit le résultat du jet d'incantation.
• *Mutation du Chaos :* griffes. 75% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Difficile





LA MAGIE DES HORREURS

Ces deux nouveaux sorts ne peuvent être lancés que par les horreurs de Tzeentch.

Feu de Tzeentch

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : aucun
Description : l'horreur projette une boule de feu rose et bleue chatoyante sur un adversaire situé dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 4. Toute créature touchée par le *feu de Tzeentch* doit également réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommée pendant 1 round tandis que la magie la traverse.

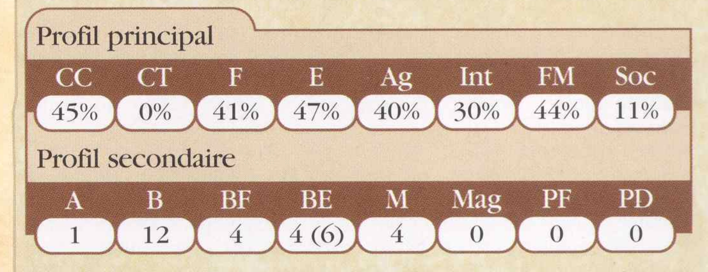
Mutation incontrôlable

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : aucun
Description : le simple contact de l'horreur disloque le corps de son adversaire. Celui-ci perd alors 1d10 points de Blessures, sans tenir compte de son bonus d'Endurance et de son armure. Si la victime est tuée, une nouvelle horreur en émerge immédiatement. Elle peut agir normalement dès le round suivant. Si la victime a été blessée mais n'est pas morte, elle doit réussir un test de Force Mentale sous peine de subir une mutation, comme si elle était la cible d'un sort de *caresse du Chaos*. *Mutation incontrôlable* est un sort de contact.

Portepestes de Nurgle

Les portepestes de Nurgle ressemblent à des humains ravagés et transformés par d'horribles maladies. Leur ventre est distendu et enflé, souvent craquelé de blessures béantes et suppurantes qui dévoilent des organes rongés et bouffis. Leurs membres sont maigres et incurvés, comme s'ils étaient victimes de malnutrition. Au sommet de cette silhouette monstrueuse est juché un visage déformé, à l'œil unique, dont la mâchoire hérissée de crocs chantonne une épouvantable liste de maladies. Combattre un portepeste est une expérience réellement dégoûtante et implique un risque d'infection considérable.

~ PORTEPESTES DE NURGLE ~



Profil principal

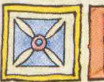
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	0%	41%	47%	40%	30%	44%	11%

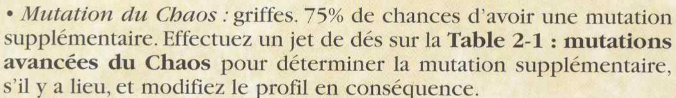
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4 (6)	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups précis, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Instabilité :* les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où un portepeste est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.







• *Mutation du Chaos :* griffes. 75% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
• *Nuée de mouches :* le portepeste est constamment entouré d'une nuée de mouches et d'insectes piquants qui se ruent sur toute créature s'approchant du démon. Au corps à corps, ses adversaires subissent un malus de –10% en CC.
• *Peste :* les personnages qui survivent à une rencontre avec un porte-peste peuvent malgré tout avoir été vaincus. Toute créature à qui un portepeste fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance à la fin du combat sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.
• *Torrent de corruption :* une fois tous les deux rounds, le portepeste peut vomir un torrent de corruption contre un adversaire situé au corps à corps au prix d'une action complète. Cette dégoûtante mixture d'entrailles, d'asticots et d'immondices touche automatiquement et présente une valeur de dégâts de 3. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour des raisons évidentes). Toute créature touchée par cette attaque doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main, griffes
Perspective d'Éradication : Difficile

Sanguinaires de Khorne

Les sanguinaires de Khorne sont de grands humanoïdes musclés au visage bestial et dotés de longues cornes incurvées. Leur peau est d'un rouge profond et dégouline constamment d'un sang épais qui semble suinter de chacun de leurs pores. Les sanguinaires portent toujours d'énormes haches et de nombreuses plaques de métal sont fixées à même leur peau. Les sanguinaires n'existent que pour la guerre. Ils vivent pour faire leurs preuves au combat ou mourir en s'y essayant, ce qui n'a guère d'importance pour eux puisqu'ils peuvent tout simplement continuer à combattre si on les invoque de nouveau.

~ SANGUINAIRES DE KHORNE ~

Profil principal

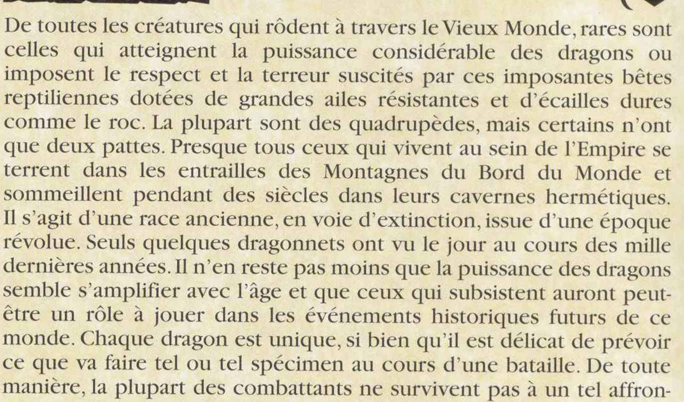
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	0%	51%	34%	48%	48%	48%	10%

Profil secondaire

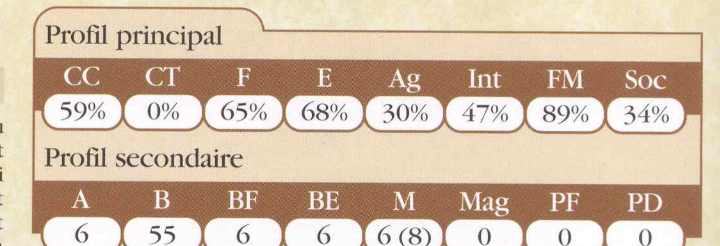
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	5	3 (5)	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception
Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Instabilité :* les démons ne sont pas aussi solidement ancrés au Vieux Monde que les mortels et peuvent être renvoyés d'où ils viennent quand la bataille tourne à leur désavantage. À chaque round où un sanguinaire est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.
• *Mutations du Chaos :* cornes et peau métallique. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes, arme à deux mains, cornes (dégâts BF-1)
Perspective d'Éradication : Difficile

Dragons


De toutes les créatures qui rôdent à travers le Vieux Monde, rares sont celles qui atteignent la puissance considérable des dragons ou imposent le respect et la terreur suscités par ces imposantes bêtes reptiliennes dotées de grandes ailes résistantes et d'écailles dures comme le roc. La plupart sont des quadrupèdes, mais certains n'ont que deux pattes. Presque tous ceux qui vivent au sein de l'Empire se terrent dans les entrailles des Montagnes du Bord du Monde et sommeillent pendant des siècles dans leurs cavernes hermétiques. Il s'agit d'une race ancienne, en voie d'extinction, issue d'une époque révolue. Seuls quelques dragonnets ont vu le jour au cours des mille dernières années. Il n'en reste pas moins que la puissance des dragons semble s'amplifier avec l'âge et que ceux qui subsistent auront peut-être un rôle à jouer dans les événements historiques futurs de ce monde. Chaque dragon est unique, si bien qu'il est délicat de prévoir ce que va faire tel ou tel spécimen au cours d'une bataille. De toute manière, la plupart des combattants ne survivent pas à un tel affrontement, si bien que les conseils restent rares.

~ DRAGONS ~


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59%	0%	65%	68%	30%	47%	89%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	55	6	6	6 (8)	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement +20%, Commérage, Connaissances académiques (histoire) +20%, Connaissances générales (dragons +20%, elfes +10%, nains), Escalade +10%, Évaluation +10%, Fouille, Intimidation +20%, Langue (quatre au choix), Perception +20%
Talents : Acuité visuelle, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Écailles (5), Puissance imparable, Sain d'esprit, Terrifiant, Vision nocturne, Vol
Règles spéciales :
•*Attaques déchirantes :* les armes naturelles du dragon sont extrêmement tranchantes, ce qui leur confère les attributs percutante et perforante.
•*Multiplication des attaques :* les dragons sont capables d'attaquer de tant de manières, morsure, griffes, queue, voire ailes, qu'ils peuvent effectuer deux attaques dans le cadre d'une attaque standard au lieu d'une seule.
•*Souffle de feu :* les dragons peuvent exhaler du feu au prix d'une action complète. Utilisez le gabarit de flammes. Les créatures affectées subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 8. Le souffle de certains dragons prend cependant une forme différente, comme un nuage de gaz acide ou un miasme noir. Dans les faits, les règles restent les mêmes.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : ailes, crocs, griffes, queue
Perspective d'Éradication : Impossible

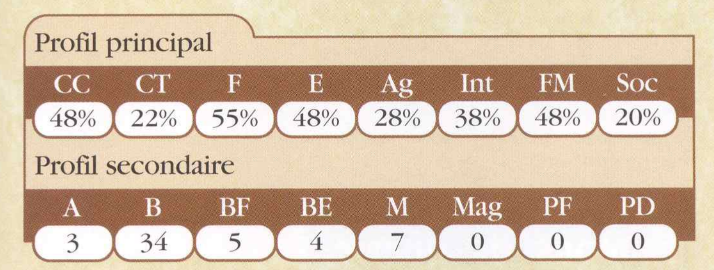
Dragons-ogres

Les dragons-ogres sont de grandes créatures semblables à des centaures, dont la partie inférieure du corps est celle d'un quadrupède écailleux, tandis que le buste ressemble beaucoup à celui d'un ogre puissamment musclé, d'où son nom traditionnel. Ces créatures se qualifient de shartaks. Les hommes-bêtes et les adorateurs des dieux sombres les désignent par divers noms car ils jouent un rôle dans bien des légendes que racontent ceux qui ont embrassé le Chaos. Les dragons-ogres dorment dans de profondes cavernes dispersées aux frontières septentrionales des Montagnes du Bord du Monde, réveillés uniquement par le tonnerre des plus violentes tempêtes. Ils croient que le tonnerre est la voix des dieux du Chaos qui les appelle à la guerre et, selon un très ancien pacte, ceux qui sont




réveillés par l'orage se lèvent et se préparent au combat. L'électricité revigore les dragons-ogres et, à leur réveil, ils escaladent les montagnes, s'élevant à des altitudes élevées où ils luttent contre leurs frères pour savoir qui obtiendra le plus haut pic d'où il pourra absorber les éclairs. Aussi féroces soient-ils, les dragons-ogres n'abandonnent la tranquillité de leur sommeil qu'à contrecœur et battent en retraite si la bataille tourne à leur désavantage.

~ DRAGONS-OGRES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	22%	55%	48%	28%	38%	48%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	34	5	4	7	0	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (histoire) +20%, Connaissances générales (Désolations du Chaos), Escalade +10%, Intimidation +20%, Langue (langage sombre), Langue (deux au choix), Perception +20%, Survie
Talents : Armes naturelles, Écailles (2), Effrayant, Résistance aux poisons, Sain d'esprit, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Absorption d'éclairs :* les dragons-ogres sont immunisés contre les éclairs et les attaques électriques, qu'ils soient de nature magique ou ordinaire. Un dragon-ogre touché par une telle attaque gagne +10% en Force et +1 en Attaques pendant 1d10 rounds.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes, arme à deux mains
Perspective d'Éradication : Difficile

Dryades

Les dryades sont aussi belles que dangereuses. Esprits de la nature, elles occupent l'ancestrale forêt d'Athel Loren et peut-être d'autres bois du Vieux Monde. En général, elles apparaissent sous la forme de superbes femmes elfes ou humaines, bien que leur peau présente souvent des reflets verts ou bruns inhumains. Au combat, elles se transforment en êtres hideux qui poussent des grognements et semblent être faits en bois. Ce sont des combattantes insaisissables, aux actions imprévisibles et difficiles à cerner. Il n'est pas rare qu'une telle créature complimente sincèrement son adversaire après un coup particulièrement inspiré de sa part, avant de le décapiter quelques instants plus tard.

~ DRYADES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	24%	47%	49%	60%	53%	34%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	5	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (elfes), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (eltharin, malla-room-ba-larin), Orientation, Perception +10%, Pistage, Soins, Survie
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Camouflage rural, Coups assommants, Volonté de fer

Règles spéciales :
• *Forme martiale :* au combat, la dryade se transforme pour incarner la vengeance de la forêt. Adopter cette forme martiale ne demande qu'une action gratuite et lui confère le talent Effrayant, ainsi que 2 points d'Armure sur toutes les localisations.
• *Ondoyante :* les dryades sont des changeurs de forme naturels. En plein combat, elles prennent l'aspect de divers types d'arbres. Pour des raisons inconnues des autres races, si ce n'est peut-être des hommes-arbres, les dryades ne peuvent conserver la même apparence pendant plus d'un round. Au début de chacun de ses tours de jeu, la dryade doit choisir un nouvel aspect parmi les suivants :
Frêne : bonus de +20% en Endurance.
Bouleau : bonus de +1 en Attaques.
Chêne : bonus de +20% en Force.
Saule : possibilité de parer une fois par une action gratuite avant son prochain tour de jeu.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0 (2), bras 0 (2), corps 0 (2), jambes 0 (2)
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Difficile

Esprits

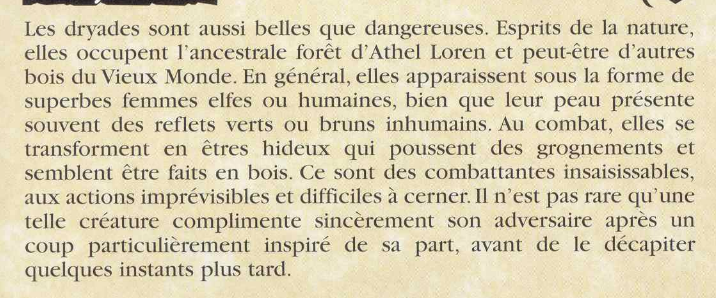


Les morts n'acceptent pas facilement le repos éternel dans le Vieux Monde, si bien que divers esprits reviennent souvent hanter le royaume des vivants. Certains ne cherchent qu'à se libérer, tandis que d'autres haïssent les vivants avec une force telle qu'ils se livrent d'eux-mêmes au mal.

Apparitions

Les apparitions sont des esprits prisonniers du monde physique parce qu'ils ont brisé un vœu ou sont victimes d'une malédiction. De rares apparitions peuvent faire cause commune avec les vivants dans l'espoir de mettre un terme à leur condition et de retrouver enfin leur liberté. Cependant, la majorité sont devenues folles, maléfiques ou les deux à la fois au terme d'années de tourments et parce qu'elles savent qu'elles doivent cette torture en partie à elles-mêmes. Elles attaquent les vivants par pure malice, traversant les murs et autres objets de leurs bras afin de paralyser et de terrasser lentement quiconque tombe entre leurs griffes.

~ APPARITIONS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	40%	43%	42%	18%	18%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	4	6	0	0	0

Compétences : Dissimulation +20%, Langue (une au choix), Perception +20%
Talents : Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Aspect terrifiant :* une apparition visible peut revêtir un aspect terrifiant au prix d'une action complète. Le monstre est entouré d'un nimbe luminescent et irradie de malveillance en ricanant comme un dément. Quiconque est témoin de ce spectacle doit immédiatement effectuer un test de Terreur.
• *Contact glacial :* contrairement à la plupart des esprits, une apparition peut blesser un adversaire d'un simple contact. Il s'agit d'une attaque disposant d'une valeur de dégâts égale à 4 et qui ignore les points d'Armure. On peut l'esquiver mais pas la parer. De plus, une apparition qui touche son adversaire le paralyse d'horreur pendant 1 round si celui-ci ne réussit pas un test de Force Mentale. Cet effet d'immobilisation est applicable, que le contact de l'apparition ait infligé des dégâts ou non. Les personnages paralysés ne peuvent pas entreprendre d'action et sont considérés comme sans défense. Une apparition doit devenir visible durant le round où elle utilise ce pouvoir.



• *Invisible :* cf. **fantômes**, ci-dessous.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective d'Éradication : Difficile (Impossible sans arme magique ou sort)

Fantômes

À moins qu'ils n'y soient contraints par de puissantes forces maléfiques, les fantômes ne sont généralement pas malveillants. Certains peuvent cependant être malicieux et aimer effrayer les vivants. Toutefois, la plupart n'aspirent qu'à être libérés de leur existence tourmentée. Un fantôme peut demander à des vivants de l'aider à se libérer ainsi : ce peut être en enterrant son corps en terre consacrée ou en traînant son meurtrier devant la justice.

~ FANTÔMES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	30%	30%	42%	31%	18%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	6	0	0	0

Compétences : Commérage, Dissimulation +20%, Langue (une au choix), Perception +20%
Talents : Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Contact effrayant :* le contact d'un fantôme n'inflige pas de dégâts aux créatures non éthérées, mais il force la cible à effectuer un nouveau test de Peur. Ce contact peut être esquivé, mais non paré. Le fantôme doit devenir visible pendant ce round pour utiliser ce pouvoir.
• *Invisible :* un fantôme peut devenir invisible au prix d'une action gratuite. Tant qu'il est invisible, le fantôme ne peut être pris pour cible par une attaque à distance, y compris par un projectile magique. Comme les fantômes sont éthérés et silencieux, ils ne peuvent pas non plus être attaqués au corps à corps.
• *Lieu du décès :* un fantôme classique ne peut pas s'éloigner à plus de 36 mètres (18 cases) du lieu où il est mort sans éprouver une compulsion liée à l'au-delà. Certains fantômes réussissent néanmoins à s'en écarter bien plus. Un fantôme dont le corps a été physiquement retiré de l'endroit où il est mort, par exemple, peut être capable de hanter les environs de son cadavre.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective d'Éradication : Moyenne (Impossible sans arme magique ou sort)

Poltergeists

Les poltergeists sont semblables aux fantômes, mais ils aiment effrayer les mortels et leur jouer des tours. La raison pour laquelle certains morts deviennent des fantômes et d'autres des poltergeists est sujette à de nombreux débats.

~ POLTERGEISTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22%	0%	30%	30%	45%	31%	18%	30%

Profil secondaire

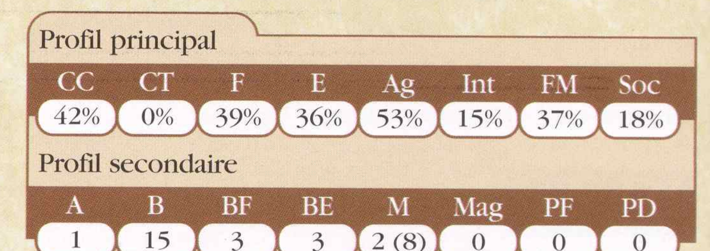
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	6	0	0	0

Compétences : Charisme, Dissimulation +20%, Langue (une au choix), Perception +20%
Talents : Effrayant, Éthéré, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Invisible :* cf. **fantômes**, ci-dessus.
• *Télékinésie :* un poltergeist peut manipuler de petits objets avec une force surnaturelle au prix d'une demi-action. Tout petit objet non fixé (encombrement de 10 ou mois) peut être déplacé d'un maximum de 12 mètres (6 cases). Les poltergeists peuvent aussi ouvrir ou fermer les portes qui ne sont pas verrouillées ou renverser les objets dont l'encombrement ne dépasse pas 50 dans un rayon de 24 mètres (12 cases).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective d'Éradication : Assez facile (Impossible sans arme magique ou sort)

Faucons de guerre

Les faucons de guerre sont des rapaces suffisamment grands pour servir de montures volantes. Leur envergure approche les six mètres et chacune de leurs serres est aussi longue qu'une dague, ce qui en fait de redoutables adversaires. Il est rare de les apercevoir dans le Vieux Monde, mais quand cela arrive, ils portent toujours un elfe sylvain d'Athel Loren sur le dos.

~ FAUCONS DE GUERRE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	39%	36%	53%	15%	37%	18%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	2 (8)	0	0	0

Compétences : Esquive, Perception +10%
Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Sens aiguisés, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : serres
Perspective d'Éradication : Moyenne

Géants

Les géants sont de gigantesques humanoïdes qui dépassent généralement une taille de plus de 5 mètres, certains étant plus grands encore, en particulier s'ils sont marqués par le Chaos. Leurs vêtements sont habituellement constitués de fourrures attachées de manière rudimentaire ou de toges cousues entre elles, qu'ils ont récupérées sur de malheureux individus plus faibles qu'eux, ce qui regroupe l'immense majorité des habitants du Vieux Monde.

De nombreux géants sont ainsi affublés de couleurs bigarrées, de vêtements de marins délavés aux couleurs vives des caparaçons bretonniens. La plupart d'entre eux combattent à l'aide de la traditionnelle massue, même si un certain nombre préfère encore hacher la viande à mains nues. Beaucoup de géants portent un sac avec eux, un tonneau ou quelque autre récipient pour transporter leur « butin » plutôt douteux. Ces créatures se posent comme des adversaires très imprévisibles. Parfois, ils font de grands moulinets avec leur massue de la taille d'un arbre, mais il peut également leur arriver de cueillir leurs plus petits adversaires avant de les jeter de nouveau dans la mêlée. Ils sont capables de prendre d'une main un chevalier en armure complète pour le broyer dans la foulée, ce qui hante la mémoire de ceux qui ont dû les affronter.






~ GÉANTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	25%	69%	59%	18%	14%	24%	14%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	48	6	5	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde, grumbarth), Perception, Résistance à l'alcool, Survie

Talents : Armes naturelles, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Parade éclair, Puissance imparable, Terrifiant, Volonté de fer

Règles spéciales :

• *Monstrueuse puissance :* toutes les attaques de géant sont considérées comme dotées de l'attribut percutante.

• *Mutations du Chaos (uniquement géants du Chaos)* : les géants qui se sont ralliés aux Puissances de la Corruption acquièrent une ou plusieurs mutations. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-5=1 mutation, 6-10=2 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.

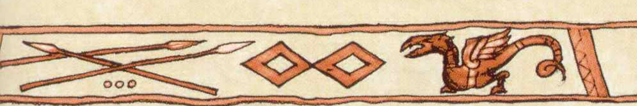
• *Titubant :* les géants sont souvent ivres et tiennent mal sur leurs pieds. C'est pourquoi il leur arrive de s'écrouler au moment où l'on ne s'y attend pas. À chaque fois qu'un géant charge ou perd plus de 5 points de Blessures d'un coup, il doit effectuer un test d'Agilité. En cas d'échec, il tombe à la renverse et subit 2 points de dégâts, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure. Toute créature qui affronte à ce moment-là le géant au corps à corps doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (-10%)**, sous peine de subir une touche présentant une valeur de dégâts de 7 liée à la chute du monstre.

Armure : armure légère (gilet de cuir, jambières de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 1

Armes : arme à une main (massue) et poings

Perspective d'Éradication : Très difficile








Gobelins et gobelins de la nuit

Les gobelins sont de petits humanoïdes à la peau verte qui dépassent rarement une taille de 1,20 mètre. Ils sont vicieux, belliqueux et indisciplinés. Les tribus gobelines ont élu domicile au cœur des forêts de l'Empire, souvent aux ordres de leurs cousins orques, plus puissants. Dès qu'ils ne sont pas dirigés par un chef autoritaire, les gobelins commencent inévitablement à se chamailler. Cet aspect et leur penchant pour la fuite en cas de bataille qui tourne mal font des gobelins des menaces toutes relatives, mais leur cruauté et leur perversité leur assurent le statut de croquemitaines des paysans.

Les gobelins de la nuit sont proches de leurs cousins, si ce n'est qu'ils vivent dans les profondeurs des Montagnes du Bord du Monde. Ils résident souvent à proximité de grottes à squigs car ces créatures leur servent de nourriture et de chair à canon.

– GOBELINS – ET GOBELINS DE LA NUIT

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation *ou* Natation, Langue (gobelinoïde), Escalade, Perception, Survie

Talents : Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Animosité :* comme les orques, les gobelins sont très colériques et n'ont pas besoin d'une bonne raison pour se quereller entre eux et avec les autres peaux-vertes. Un gobelin qui a un prétexte, aussi mince soit-il, doit réussir un test de Force Mentale sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes, qu'il s'agisse d'hobgobelins, d'orques ou d'autres gobelins.

• *Gobelins de la nuit :* les gobelins de la nuit ont le même profil que les gobelins ordinaires à l'exception de ce qui suit. Ils sont dotés du talent Maîtrise (armes paralysantes) et peuvent disposer d'un filet plutôt que d'un bouclier. Ils haïssent les nains avec une force telle qu'ils bénéficient d'un bonus de +5% en CC quand ils les affrontent.

• *Fanatiques gobelins de la nuit :* un fanatique gobelin de la nuit n'est rien d'autre qu'un gobelin de la nuit ordinaire ayant décidé de prouver sa valeur (et probablement de se sacrifier) au nom de la gloire de sa tribu. Les fanatiques reçoivent une dose de bonnets de fou avant la bataille, ce qui suffit à brouiller leur pauvre cervelle au point de les voir se précipiter furieusement contre tous les adversaires, tourbillonnant en tous sens et réalisant de gigantesques moulinets avec leur boulet de fer. Les fanatiques sont dotés du talent Maîtrise (armes lourdes) et la boule enchaînée qu'ils manient équivaut à une arme à deux mains. Les champignons augmentent la Force et l'Endurance du fanatique de +10%. Durant sa crise de folie, le gobelin n'est en mesure ni de parer, ni d'esquiver. Les effets de la drogue persistent pendant 2d10 rounds. À l'issue de cette période, les champignons font perdre 2 points de Blessures au fanatique, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure.

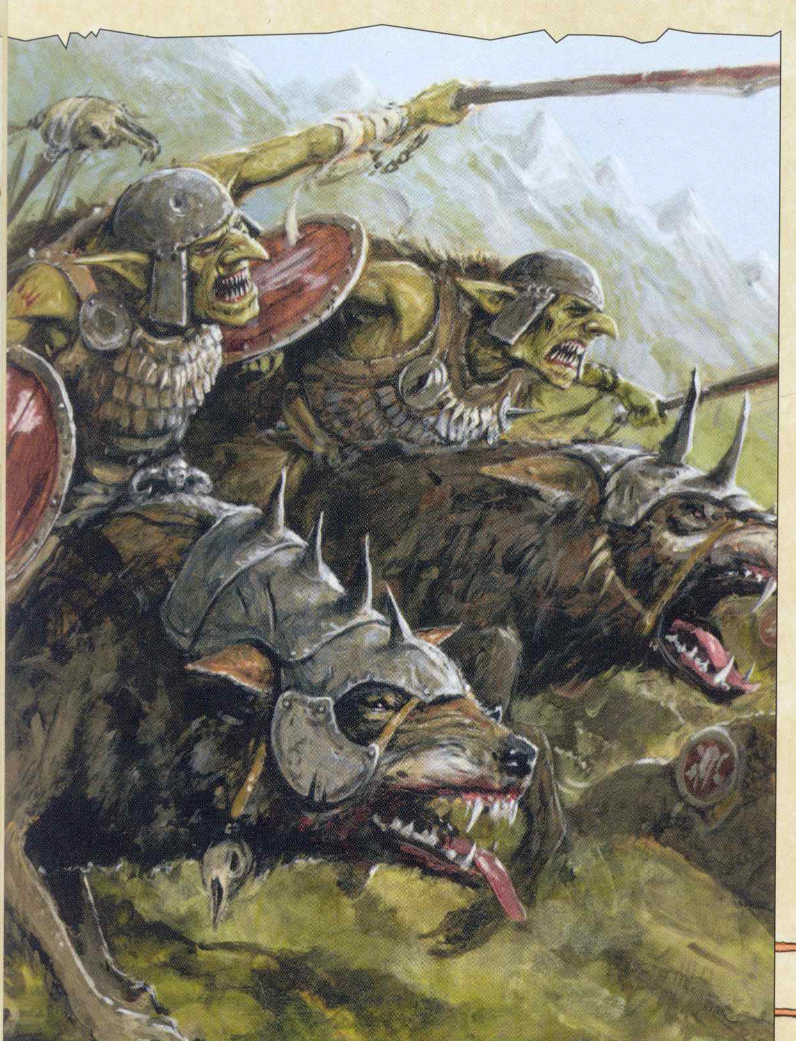
• *Peur des elfes :* les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Qu'il s'agisse de l'animosité séculaire qui oppose les deux races ou tout simplement de l'odeur de propre et des manières de leurs adversaires, les gobelins doivent réussir un test de Peur quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.

Armure : armure légère (gilet de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0

Armes : arme à une main, arc court *ou* lance, bouclier

Perspective d'Éradication : Facile (Assez facile pour les fanatiques gobelins de la nuit)



CHEVAUCHEURS DE SQUIGS

L'une des plus vieilles traditions de la relation qui existe entre les gobelins de la nuit et les squigs est peut-être ce que l'on appelle le saute-squig. Ces cavaliers inconscients appelés chevaucheurs de squigs sont de jeunes gobelins de la nuit particulièrement agiles (Ag 35%) qui cherchent à montrer leur valeur à la tribu en attrapant et en « montant » un squig en plein cœur de la bataille. Certains chevaucheur de squigs s'entraînent aussi au sein de la tribu, où ils bondissent sur le dos des squigs par simple jeu. Les squigs sont quasiment incontrôlables, à moins d'user de force brute, ce qui n'empêche pas les chevaucheur de squigs d'essayer de guider leur monture (et ce qui se traduit presque immanquablement par une lourde chute). Un gobelin de la nuit qui cherche à monter un squig doit réussir un **test d'Équitation Difficile (-20%)** au début de chaque round. En cas de réussite, il peut diriger le squig et se déplacer à sa guise. En cas d'échec, le squig continue à bondir aléatoirement et le gobelin n'a plus qu'à s'accrocher au dos de sa monture et à compter sur sa bonne étoile. Vous trouverez le profil des squigs à la page 110.

Goules

Les goules ressemblent fort à des humains courbés, maigres et difformes aux yeux habités d'une lueur sauvage. On pense qu'elles liment leurs dents et disposent donc de rangées de crocs triangulaires et effilés qui sont parfaits pour mordre et déchirer la chair. Mais plus encore, ce sont leurs griffes qui sont redoutables. Leurs mains et leurs doigts sont raides et durs, leurs ongles se muant en serres robustes qui sécrètent en permanence un venin noir et visqueux. Les goules sont pourvues d'une intelligence animale, mais celle-ci est en conflit permanent avec leur insatiable faim de chair. La complexité de leurs




tactiques dépend entièrement de la prééminence de l'un de ces deux éléments : l'instinct de survie ou le besoin de nourriture. Face à un ennemi supérieur, elles restent en retrait et harcèlent l'adversaire, capables de suivre un groupe qui voyage dans les terres sauvages de Sylvanie et d'attendre que l'un de ses membres soit à la traîne ou que le groupe entier soit attaqué par un autre prédateur. Mais elles se lassent tôt ou tard de ce petit jeu de patience, ne réalisant peut-être pas qu'elles pourraient l'emporter si elles s'accrochaient assez longtemps, puisque chacun est voué à mourir un jour ou l'autre. Une fois qu'elles n'y tiennent plus et que la faim prend le dessus sur tout autre instinct, la masse des goules déferle en grognant et en bavant, ne cessant d'attaquer que quand elles sont repues de chair.

~ GOULES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	3	4	4	0	6	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Fouille, Langue (reikspiel), Perception, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Attaques empoisonnées :* les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.
Folie : bête intérieure
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Moyenne

Grands aigles

Les grands aigles sont les oiseaux de proie les plus imposants de l'Empire, affichant une envergure dépassant les 9 mètres et des griffes tranchantes à l'extrême. Il s'agit d'une race très ancienne qui occupait les montagnes du Vieux Monde bien avant l'arrivée des hommes. La plupart d'entre eux se nichent dans les Montagnes Grises, mais un petit nombre est réparti sur le massif du Bord du Monde. Ils font preuve d'une intelligence stupéfiante et l'on dit que certains, parmi les plus âgés, seraient même capables de s'exprimer dans les langues des autres races, bien qu'ils semblent principalement avoir affaire aux elfes. La vue des grands aigles est si perçante qu'ils sont en mesure d'observer parfaitement les mouvements d'animaux terrestres à des kilomètres de distance. C'est ainsi qu'ils sont capables de mettre en œuvre des embuscades dévastatrices au cours desquelles ils fondent sur leur adversaire d'une telle altitude que la victime n'est même pas consciente du danger avant que les serres de la créature ne s'enfoncent dans sa chair.

~ GRANDS AIGLES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	0%	44%	43%	52%	38%	43%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	26	4	4	2(10)	0	0	0

Compétences : Esquive, Orientation +10%, Perception +20%
Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : serres
Perspective d'Éradication : Difficile

Griffons



Les griffons sont des créatures redoutables présentant une tête de rapace, un corps léonin et des ailes. Leur bec crochu peut facilement sectionner un membre humain. Leurs griffes, qui rappellent les serres d'un faucon, restent tranchantes grâce à des séances régulières de limage contre la roche. Les griffons fondent sur leurs proies depuis le ciel en hurlant des cris de guerre. Ils ne quittent pas les lieux tant qu'il reste un adversaire valide. Les survivants de ces attaques sont souvent assaillis de cauchemars récurrents qui persistent pendant des années, dans lesquels ils sont agressés depuis les airs et se font arracher les membres les uns après les autres. Ces puissants prédateurs ont élu domicile sur les pics les plus élevés des Montagnes du Bord du Monde et ne descendent dans la vallée que lorsque la nourriture se fait rare. Quelques-unes de ces créatures servent de montures aux nobles les plus riches et puissants de l'Empire, qui sont prêts à dépenser des fortunes pour un simple œuf ou poussin. Les griffons restent des créatures farouches et sauvages, jamais complètement domptées, quel que soit le nombre d'années consacrées à leur apprivoisement.

~ GRIFFONS ~

Profil principal

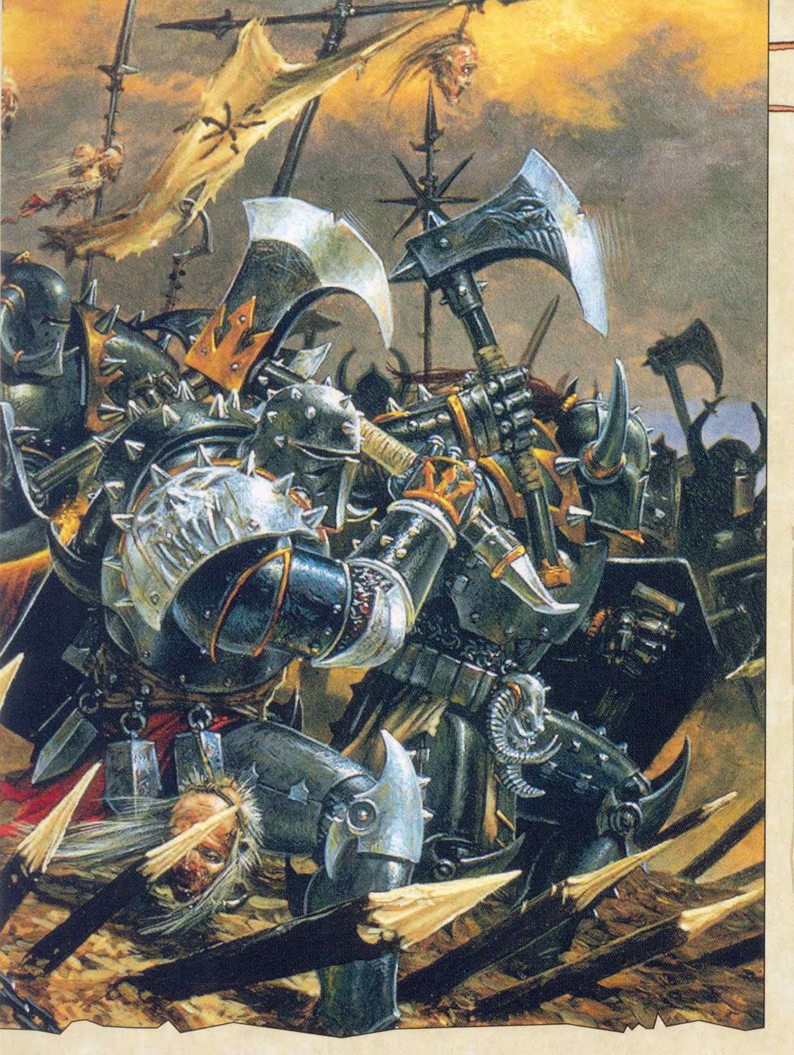
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	0%	58%	51%	52%	15%	66%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	48	5	5	6 (9)	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bec et griffes
Perspective d'Éradication : Très difficile





Règles spéciales :
• *Élu du Chaos :* les guerriers du Chaos sont les serviteurs préférés des Puissances de la Corruption. Ils ont donc droit à deux jets de dés par mutation sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** et choisissent le résultat le plus favorable.
• *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-5=1 mutation, 6-10=2 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : fléau, arme à deux mains *ou* lance de cavalerie, arme à une main, bouclier
Perspective d'Éradication : Assez difficile

ARMURE DU CHAOS

L'Armure du Chaos est portée par les guerriers du Chaos particulièrement puissants. Il s'agit d'un sinistre présent des Puissances de la Corruption qui fusionne de manière permanente avec le corps de son porteur, l'imprégnant des pouvoirs du Chaos. Cette armure lourde confère 5 points d'Armure, comme une armure de plaques complète, mais comme elle fait partie intégrante du corps de son porteur, elle est bien moins encombrante (enc. 250). De plus, un guerrier protégé de la sorte réduit la valeur critique de tout coup critique reçu de 1 point. Les lanceurs de sorts du Chaos peuvent user de magie revêtus de ce genre d'armure sans malus.

Guerriers du Chaos

Un guerrier du Chaos a totalement cédé à l'appel des ténèbres, abandonnant son esprit, son corps et son âme aux Puissances de la Corruption. Les guerriers du Chaos sont de terribles adversaires car ils ont renoncé à leur humanité pour céder aux tentations des dieux du Chaos. Ils aiment tous le combat, même quand ils ne se sont pas entièrement voués à Khorne. Ils voient dans toute bataille une chance de s'attirer les grâces de leurs divinités tutélaires et tendent à se jeter dans la mêlée sans se soucier de leur sécurité, comptant sur le Chaos pour assurer la survie des plus dignes d'entre eux et les couvrir d'une sinistre gloire. Ce sont par conséquent des adversaires incroyablement dangereux. Les guerriers du Chaos les plus expérimentés chevauchent des chevaux de guerre et sont connus sous le nom de chevaliers du Chaos.

~ GUERRIERS DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	35%	44%	43%	39%	38%	44%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	0	6	0

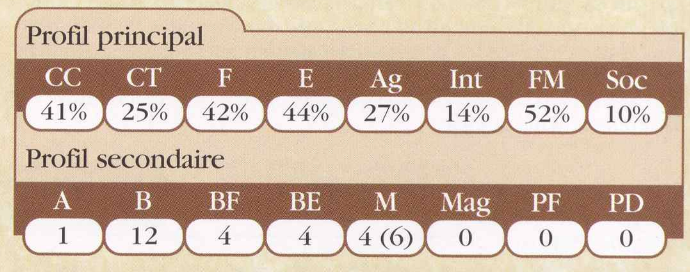
Compétences : Commandement, Connaissances générales (Norsca +10% *ou* Désolations du Chaos +10%), Équitation +20% *ou* Navigation +20%, Fouille, Intimidation +10%, Langue (norse *ou* tribale), Orientation, Perception +10%, Pistage, Soins des animaux, Survie +10%
Talents : Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Sens de l'orientation

Harpies



Les harpies sont des prédateurs ailés des plus rares presque inconnus du Vieux Monde. Elles établissent leurs antres dans les montagnes et falaises de la Terre du Froid, toujours à proximité du littoral, où les proies abondent. Leurs ailes résistantes rappellent celles des chauves-souris, même s'il y apparaît souvent quelques plumes noires. Leur corps se prolonge vers le bas par des pattes d'oiseau écailleuses et des serres dentelées. Mais c'est probablement la partie supérieure de leur corps qui fait le plus parler des harpies car elles présentent le torse et la tête de femmes voluptueuses, dont la beauté est cependant très sauvage. Leur apparence est source de nombreuses polémiques parmi les érudits, certains concluant qu'elles ne sont guère plus que des bêtes tandis que d'autres estiment qu'elles sont marquées de l'empreinte du Chaos. Généralement, les harpies cherchent à attaquer par surprise et en surnombre. Elles tirent avantage de leurs ailes en procédant à des attaques éclair depuis les airs sur des victimes terrestres. Lorsqu'elles sont blessées, elles battent rapidement en retraite vers quelque lieu haut perché où leurs poursuivants auront du mal à les rejoindre.

~ HARPIES ~



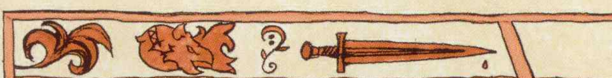
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	25%	42%	44%	27%	14%	52%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	4 (6)	0	0	0

Compétences : Esquive, Langue (langage sombre), Perception
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés, Vision nocturne, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Moyenne







Hippogriffes

Les hippogriffes sont de féroces carnivores qui évoluent dans les hauteurs des Montagnes Grises. Ils sont en rivalité avec les pégases mais ont la sagesse de laisser les grands aigles tranquilles. Un petit nombre de chevaliers bretonniens ont l'honneur de chevaucher ces créatures. Les hippogriffes présentent la tête et les ailes d'un oiseau de proie, le torse d'un puma et l'arrière-train d'un cheval, y compris la queue. Leur aspect improbable témoigne de leur origine chaotique. L'envie de chair fraîche des hippogriffes est si forte que ceux qui se trouvent dans les parages perçoivent véritablement leur faim dévorante. Les survivants d'une attaque d'hippogriffe gardent souvent un œil inquiet vers le ciel pendant longtemps.

~ HIPPOGRIFFES ~



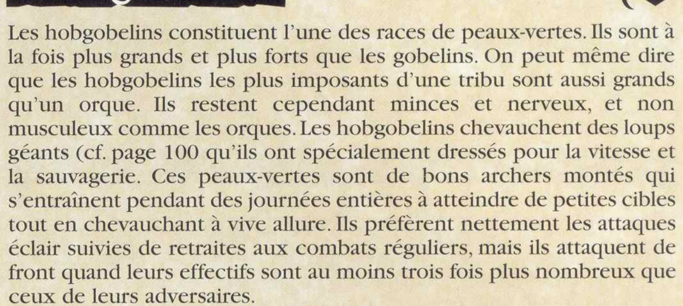
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	0%	50%	51%	49%	15%	43%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	42	5	5	6 (8)	0	0	0

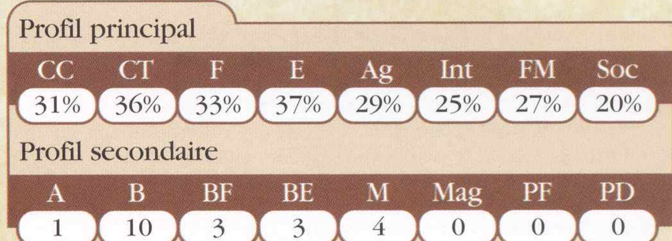
Compétences : Esquive, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Difficile



Hobgobelins

Les hobgobelins constituent l'une des races de peaux-vertes. Ils sont à la fois plus grands et plus forts que les gobelins. On peut même dire que les hobgobelins les plus imposants d'une tribu sont aussi grands qu'un orque. Ils restent cependant minces et nerveux, et non musculeux comme les orques. Les hobgobelins chevauchent des loups géants (cf. page 100 qu'ils ont spécialement dressés pour la vitesse et la sauvagerie. Ces peaux-vertes sont de bons archers montés qui s'entraînent pendant des journées entières à atteindre de petites cibles tout en chevauchant à vive allure. Ils préfèrent nettement les attaques éclair suivies de retraites aux combats réguliers, mais ils attaquent de front quand leurs effectifs sont au moins trois fois plus nombreux que ceux de leurs adversaires.

~ HOBGOBELINS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	36%	33%	37%	29%	25%	27%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation +10%, Escalade, Langue (gobelinoïde), Perception, Préparation de poisons +10%, Soins des animaux, Survie
Talents : Acrobatie équestre, Camouflage rural, Rechargement rapide, Tir en puissance, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité :* comme les orques, les hobgobelins sont très colériques et n'ont pas besoin d'une bonne raison pour se quereller entre eux et avec les autres peaux-vertes. Un hobgobelin qui a un prétexte, aussi mince soit-il, doit réussir un test de Force Mentale sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes, qu'il s'agisse de gobelins, d'orques ou d'autres hobgobelins.
• *Attaques empoisonnées :* les hobgobelins ont l'habitude de recouvrir leurs armes de poison. Ils emploient une substance appelée kervalt, dérivée d'un champignon. Toute arme ainsi préparée qui inflige une perte d'au moins 1 point de Blessures voit ses dégâts augmentés de 2 points, à moins que la victime ne réussisse un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)**.
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main, bouclier *ou* seconde arme à une main, arc court
Perspective d'Éradication : Assez facile

Hommes-arbres



Les hommes-arbres sont d'imposantes créatures qui ressemblent à des arbres capables de marcher. La plupart des habitants du Vieux Monde les considèrent comme une légende et les quelques personnes qui croient à leur existence pensent qu'ils ont disparu depuis longtemps. Mais tel n'est pas le cas, bien que les seuls spécimens restants vivent tous dans la forêt d'Athel Loren, à tel point que certains érudits pensent que les hommes-arbres *sont* Athel Loren. Ils s'aventurent rarement en dehors de la forêt, si ce n'est en cas d'extrême urgence, et sont alors généralement accompagnés de dryades. Les hommes-arbres sont sages et, s'ils en ont le choix, ne prendront pas part à un conflit qu'ils ne sont pas sûrs de remporter. Toutes les créatures d'Athel Loren leur obéissent sans condition, ce qui leur confère un grand nombre d'alliés parmi les animaux, sans parler des elfes sylvains. Faire face à la colère d'un homme-arbre revient à affronter la furie de la nature même. Ceux qui survivent à une telle rencontre ont généralement une peur bleue des forêts pendant des années et restent citadins jusqu'à la fin de leurs jours.







~ HOMMES-ARBRES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
81%	33%	64%	72%	22%	66%	75%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	46	6	7	6	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (elfes), Dissimulation, Escalade, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (eltharin, malla-room-ba-larin +10%), Perception +20%, Orientation, Pistage +20%, Survie +20%
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups assommants, Coups puissants, Effrayant, Parade éclair, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Écorce épaisse :* l'écorce résistante qui sert de peau aux hommes-arbres leur confère 3 points d'Armure sur toutes les localisations.
• *Force de la forêt :* les armes naturelles des hommes-arbres sont si meurtrières qu'elles bénéficient de l'attribut percutante.
• *Inflammable :* quand un homme-arbre est touché par une attaque utilisant le feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : énormes poings
Perspective d'Éradication : Très difficile

Hommes-bêtes

Les hommes-bêtes sont des créatures difformes du Chaos, mêlant hideusement des traits humains et animaux. D'ordinaire, ils ont la tête et les pattes d'une chèvre et le buste d'un humain. Ces créatures hantent les forêts de l'Empire depuis l'aube des temps, traquant les humains comme ces derniers chassent les animaux. Ils voyagent en petites bandes qualifiées de hardes, qui s'unissent parfois sous l'autorité d'un chef puissant pour répandre la mort et la terreur parmi les habitants de l'Empire. Les hommes-bêtes sont de véritables serviteurs du Chaos et haïssent l'humanité par-dessus tout.



Bestigors

Les plus durs et les plus expérimentés des hommes-bêtes sont connus sous le nom de bestigors. Ils sont plus disciplinés que les gors et gardent pour eux les meilleures armes et armures. Les chefs des hommes-bêtes sont presque toujours issus de leurs rangs.

~ BESTIGORS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	25%	41%	47%	37%	25%	35%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	5	0	0	0

Compétences : Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Filature, Intimidation +10%, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* aspect bestial, grandes cornes et jambes d'animal. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
• *Silencieux comme les animaux des bois :* les hommes-bêtes font preuve d'une discrétion naturelle. La plupart d'entre eux sont également des chasseurs et des pisteurs très expérimentés. Ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains, arme à une main, cornes (dégâts BF)
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Centigors

Les centigors associent un buste humain au corps d'un quadrupède, comme un cheval ou un taureau. Les forêts du Vieux Monde abritent leurs foyers et ils se joignent souvent aux hardes des hommes-bêtes. Les centigors sont connus pour leur penchant pour l'alcool et s'enivrent souvent avant de partir au combat.

~ CENTIGORS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	31%	44%	45%	24%	24%	30%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	8	0	0	0

Compétences : Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage +10%, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Armes naturelles, Maîtrise (armes de cavalerie, armes de jet), Menaçant, Sens aiguisés

Règles spéciales :
• *Armure pectorale :* les centigors portent une armure qui leur recouvre le torse mais pas l'abdomen. Si vous utilisez les règles d'armure avancées, 50% des coups touchant le corps ignorent l'armure protégeant cette localisation. Les centigors ne peuvent pas porter d'armure au niveau des jambes.
• *Mutations du Chaos :* aspect bestial et cornes. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : demi-lance *ou* arme à une main, bouclier *ou* 2 haches de jet, sabots, cornes (dégâts BF-1)
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Gors

Les gors se considèrent comme les vrais hommes-bêtes car ils portent les cornes, symbole essentiel qui détermine leur statut au sein de la société. Ils ont tendance à être plus grands, plus forts et plus intelligents que les ungors et les brays. Ils forment le gros de leur tribu et le cœur de toutes les hardes. Comme les gors sont les hommes-bêtes les plus courants, les sources qui se réfèrent à des créatures qualifiées « d'hommes-bêtes » les désignent généralement.

~ GORS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	35%	44%	35%	26%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* aspect bestial, cornes et jambes d'animal. 25% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
• *Silencieux comme les animaux des bois :* cf. **bestigors** pour plus de détails.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main *ou* lance, arme à une main *ou* bouclier, cornes (dégâts BF-1)
Perspective d'Éradication : Moyenne

Ungors et brays

Les hommes-bêtes dotés de petites cornes sont appelés ungors, tandis que ceux qui n'en ont pas du tout sont qualifiés de brays. Les ungors et les brays sont subordonnés à leurs cousins plus grands et plus forts, les gors et les bestigors.

~ UNGORS ET BRAYS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	21%	31%	35%	30%	24%	24%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* aspect bestial et jambes d'animal. 25% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
• *Silencieux comme les animaux des bois :* cf. **bestigors** pour plus de détails.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main *ou* bouclier, lance
Perspective d'Éradication : Assez facile

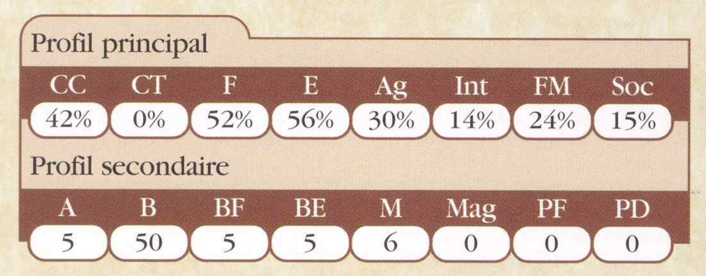
Hydres



Les hydres sont de féroces créatures dont l'apparence surnaturelle peut déranger à jamais l'esprit de leurs adversaires, au point que ceux-ci ne pourront plus s'approcher d'un serpent pendant des années. Il s'agit de monstres reptiliens qui n'ont rien de naturel, qu'il s'agisse de leurs nombreuses têtes ou de leur faculté à souffler des flammes. Chaque tête de l'hydre ressemble à celle d'un dragon, même si leur museau rappelle davantage le bec acéré d'un oiseau de proie. En général, elles présentent cinq têtes, mais ce chiffre peut varier d'une bête à l'autre. Les hydres qui perdent une tête au combat ou par quelque autre accident la régénèrent habituellement, même si le processus peut prendre plusieurs années. L'absence d'une tête ou deux ne semble cependant pas altérer leur efficacité. Bien que les hydres restent des adversaires dangereux, elles ne sont pas des combattants très inspirés. En général, elles se contentent de souffler une fois leurs flammes avant de se jeter dans la mêlée. Il est facile de les distraire, si bien qu'il arrive qu'elles arrêtent subitement de combattre et s'en aillent sans raison apparente.



~ HYDRES ~



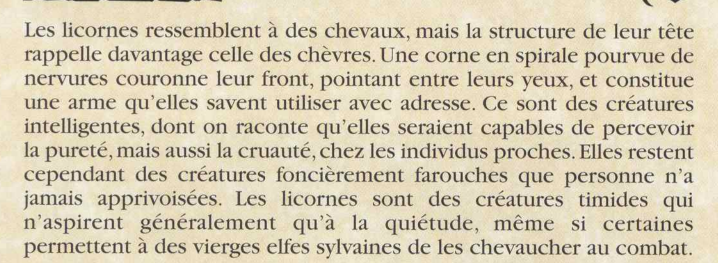
Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	52%	56%	30%	14%	24%	15%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	50	5	5	6	0	0	0

Compétences : Escalade +10%, Fouille, Perception +20%
Talents : Coups précis, Coups puissants, Écailles (3), Puissance imparable, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Morsure profonde :* les armes naturelles de l'hydre sont à ce point meurtrières qu'elles bénéficient de l'attribut percutante.
• *Multiplication des attaques :* les nombreuses têtes des hydres leur permettent d'effectuer deux attaques dans le cadre d'une attaque standard au lieu d'une.
• *Souffle de feu :* les hydres peuvent exhaler du feu au prix d'une action complète. Utilisez le gabarit de flammes. Les créatures affectées subissent une touche d'une valeur de dégâts de 4.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Très difficile

Licornes

Les licornes ressemblent à des chevaux, mais la structure de leur tête rappelle davantage celle des chèvres. Une corne en spirale pourvue de nervures couronne leur front, pointant entre leurs yeux, et constitue une arme qu'elles savent utiliser avec adresse. Ce sont des créatures intelligentes, dont on raconte qu'elles seraient capables de percevoir la pureté, mais aussi la cruauté, chez les individus proches. Elles restent cependant des créatures foncièrement farouches que personne n'a jamais apprivoisées. Les licornes sont des créatures timides qui n'aspirent généralement qu'à la quiétude, même si certaines permettent à des vierges elfes sylvaines de les chevaucher au combat.

~ LICORNES ~



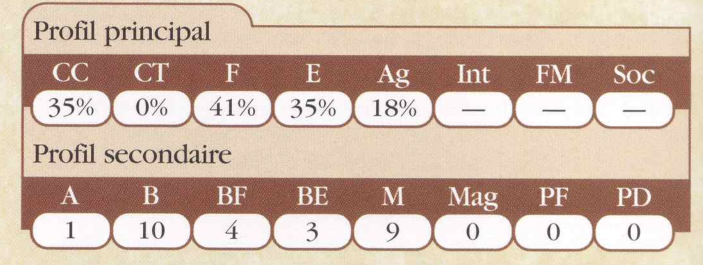
Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	0%	40%	46%	43%	25%	60%	31%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	23	4	4	8	0	0	0

Compétences : Esquive, Natation, Perception +20%, Pistage +20%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Corne :* la corne de la licorne est considérée comme une arme magique. De plus, quand la créature effectue une action de charge, cette corne inflige un nombre de points de dégâts égal à BF+1 et bénéficie de l'attribut percutante.
• *Dissipation naturelle :* les licornes sont enveloppées d'une aura surnaturelle qui les protège, ainsi que leur cavalier, contre la magie. Une licorne ciblée par un sort a droit à un test de Force Mentale, même lorsque le sort ne donne normalement pas lieu à un tel test. En cas de réussite, le sort est dissipé en intégralité. Une licorne peut provisoirement et volontairement renoncer à cette protection si elle désire bénéficier des effets d'un sort.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : corne
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Loups funestes

Les loups funestes sont des morts-vivants hideux dont la tête ressemble à un crâne dénudé, présentant des yeux rouges luisants, et une fourrure noire en décomposition. Ces monstres, que l'on rencontre surtout en Sylvanie, où ils servent fidèlement les vampires von Carstein, sont particulièrement craints par les paysans. Quand ils meurent, les loups funestes perdent toute consistance et ne laissent aucune trace.

~ LOUPS FUNESTES ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	41%	35%	18%	—	—	—
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	3	9	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Charge sauvage :* la férocité de leur attaque peut déborder les adversaires au corps à corps. Les loups funestes peuvent effectuer deux attaques dans le cadre d'une charge.
• *Dénué de conscience :* les loups funestes n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* les loups funestes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crocs et griffes
Perspective d'Éradication : Moyenne

Loups géants

Les loups géants sont d'énormes animaux au pelage gris mesurant près de 1,20 mètre au garrot. Ils sont suffisamment grands pour que les gobelins comme les hobgobelins puissent s'en servir de montures de guerre. Ces créatures ne craignent presque rien et sont tout à fait enclines à attaquer des humains si elles décèlent chez eux la moindre faiblesse. Quand ils ne servent pas de montures aux peaux-vertes, les loups géants évoluent généralement en meutes de sept bêtes en moyenne. Leur tactique de prédilection consiste à se séparer en plusieurs groupes pour que l'un coure après la proie jusqu'à ce qu'elle se précipite dans la gueule des autres loups postés un peu plus loin. Une variante de cette vieille astuce de loup, à laquelle l'espèce géante recourt plus souvent que l'ordinaire, pourrait s'appeler la feinte de retraite. Un petit groupe de loups géants fait alors semblant de fuir l'ennemi dans le seul but de le leurrer dans une embuscade.

~ LOUPS GÉANTS ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	35%	37%	36%	18%	35%	10%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	9	0	0	0









Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation, Perception +10%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crocs
Perspective d'Éradication : Assez facile

Lycanthropes

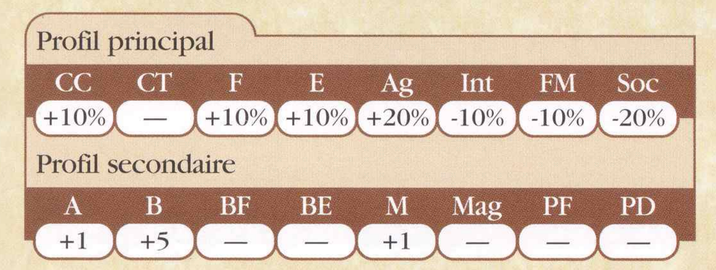
Les lycanthropes peuvent changer de forme et adopter celle d'un animal. Les garous du Nord sont marqués par le Chaos, tandis que les légendaires enfants d'Ulric, s'ils existent, sont censés tirer leur puissance d'une toute autre source.

Sous forme humaine, les lycanthropes présentent un profil normal (comme un personnage joueur, mais sans points de Destin), quelle que soit leur origine. Mais quand ils prennent leur seconde forme, leurs caractéristiques changent de différentes manières, selon le type de lycanthropie qui les affecte. Il est à noter que dans un cas, les profils humains de départ évoluent, tandis qu'ils sont purement et simplement remplacés dans l'autre. La transformation, qui évoque une crise de rage, se fait au prix d'une action complète.

Garous

Quand un garou change de forme, son profil évolue selon la table ci-dessous et il acquiert les compétences et talents indiqués. S'il dispose déjà de l'une des compétences sous forme humaine, la maîtrise des compétences s'applique.

~ GAROUS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+10%	+10%	+20%	-10%	-10%	-20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	+1	—	—	—

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation, Perception, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-5=1 mutation, 6-10=2 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Enfants d'Ulric

Les enfants d'Ulric, s'ils existent vraiment, peuvent adopter une forme présentant le profil suivant.

~ ENFANTS D'ULRIC ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	0%	45%	47%	36%	18%	35%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	9	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation, Perception +10%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Manticores

Les manticores sont de féroces créatures qui élisent domicile dans les hauteurs montagneuses, généralement à distance des communautés humaines. On les aperçoit rarement dans l'Empire, ce qui est une chance dans la mesure où il s'agit de prédateurs voraces qui chassent sans arrêt, non seulement pour se nourrir, mais surtout pour le plaisir de tuer. La description la plus courante de la manticore la dépeint avec le corps d'un grand lion, agrémenté d'une paire d'ailes de chauves-souris et d'une queue souple comme un fouet. Mais ce monstre reste un rejeton du Chaos qui se présente sous d'innombrables formes, toutes aussi terribles. Certaines ont une queue proche de celle d'un scorpion, porteuse d'un poison cruel. D'autres sont protégées d'écailles et couvertes d'épines saillantes, toujours sanguinolentes. Les manticores sont des combattantes rusées, qui n'hésiteront pas à se rabattre vers la relative sécurité des airs si jamais la bataille tourne en leur défaveur.

~ MANTICORES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54%	0%	55%	57%	48%	16%	43%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	38	5	5	6 (8)	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* : lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-4=1 mutation, 5-8=2 mutations, 9-10=3 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et crocs
Perspective d'Éradication : Très difficile

Maraudeurs du Chaos

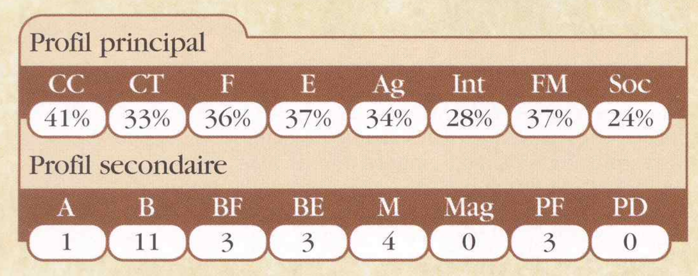


Les maraudeurs du Chaos viennent des tribus humaines situées dans le lointain Nord. Pour ceux qui ont grandi près des Désolations du Chaos, la différence est mince entre un guerrier perverti par le Chaos et tout autre combattant, si ce n'est que le premier sera probablement plus puissant et aura donc la faveur des dieux. Un tel combattant sert le Chaos, mais il se préoccupe plus encore du butin qu'il pourra saisir et de la dévastation qu'il répandra lors de ses raids. Les maraudeurs du Chaos utilisent des techniques de pillards classiques. Leur but principal est de rafler autant de butin que possible, laissant un sillage de cadavres et de destruction derrière eux. Leur nature de pillards les amène à s'attaquer aux cibles les plus faibles. S'ils rencontrent une résistance sérieuse, ils se tournent vers des proies plus faciles. Les maraudeurs du Chaos ne luttent pied à pied que s'ils font partie d'une troupe plus importante ou s'ils sont menés par un chef puissant.



Selon leur tribu, les maraudeurs du Chaos se déplacent à pied ou à cheval. Bien des tribus norses n'utilisent qu'occasionnellement les chevaux, les volant parfois pour transporter des biens, mais ne les utilisant pas au combat. Au contraire, les Kourgans et les Hungs combattent toujours à cheval et ce sont des cavaliers émérites. Les tribus qui utilisent la cavalerie sur le champ de bataille sont souvent armées d'armes de jet comme des javelots.

~ MARAUDEURS DU CHAOS ~



Profil principal

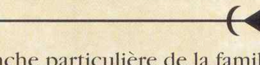
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	33%	36%	37%	34%	28%	37%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	3	0

Compétences : Connaissances générales (Norsca *ou* Désolations du Chaos), Équitation +10% *ou* Navigation +10%, Fouille, Langue (norse *ou* tribale), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups précis, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes *ou* fléaux), Sens de l'orientation
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* 25% de chances d'avoir une mutation. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : armure légère (casque, jambières de cuir)
Points d'Armure : tête 2, bras 0, corps 0, jambes 1
Armes : dague *ou* 2 javelots, fléau, arme à deux mains *ou* demi-lance, arme à une main, bouclier
Perspective d'Éradication : Moyenne

Minotaures



Le terme de minotaure désigne une branche particulière de la famille des hommes-bêtes. Il s'agit d'humanoïdes massifs à tête de taureau, redoutés à juste titre pour les carnages auxquels ils se livrent sur les champs de bataille. Leurs grandes cornes sont enviées par leurs frères hommes-bêtes de taille inférieure. La soif de sang des minotaures est presque insatiable et ils sont tristement connus pour l'habitude qu'ils ont de s'arrêter en plein milieu de la bataille pour dévorer leurs adversaires vaincus, parfois quand ceux-ci sont encore en vie.

~ MINOTAURES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	25%	48%	46%	38%	18%	24%	16%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	26	4	4	6	0	0	0

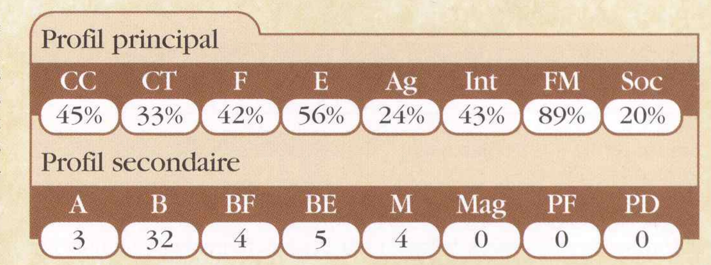
Compétences : Intimidation +20%, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* aspect bestial, grandes cornes et jambes d'animal. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
• *Soif de sang :* les minotaures ont l'habitude troublante de consommer les cadavres de ceux qu'ils ont tués, parfois même pendant que la bataille continue. Si un minotaure tue un adversaire et qu'il n'est pas engagé dans un combat au corps à corps contre un autre ennemi, il doit réussir un test de **Force Mentale Assez Facile (+10%)** pour résister à l'envie de s'asseoir et de se repaître de sa proie. Il peut rejouer un test au début de son tour, à chaque round, jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le minotaure est attaqué au corps à corps, sa soif de sang s'interrompt immédiatement.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, arme à une main *ou* arme à deux mains, cornes (dégâts BF)
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Momies



Les momies sont constituées des cadavres de guerriers antiques enveloppés de bandelettes funéraires et embaumés pour empêcher qu'ils se décomposent. Nombre des plus anciennes civilisations humaines, et plus particulièrement celle d'Arabie et du grand empire méridional de Nehekhara, enterraient leurs morts de cette manière. Avec l'avènement du grand nécromancien Nagash et de son art maudit, le repos de beaucoup de morts préservés fut troublé et ils furent ramenés à la non-vie. Contrairement aux morts-vivants dénués d'intelligence, comme les squelettes et les zombies, les momies ont conservé une volonté qui leur est propre. En réalité, cette volonté est si forte qu'elles peuvent commander aux formes inférieures de morts-vivants qui leur obéissent. Les rares momies qui vivent dans l'Empire se contentent de reposer, immobiles, dans leur sarcophage jusqu'à ce que quelque chose trouble leur sommeil. Elles écrasent rapidement quiconque les tire de leur léthargie avant de retourner dans leur tombe. Cependant, quelques-unes cherchent toujours à accomplir les mêmes desseins que de leur vivant, ce qui peut en faire de terribles adversaires. Elles sont généralement munies des mêmes armes que de leur vivant. Leurs armes et armures qui ne portent pas la moindre marque des ravages du temps sont sans nul doute magiques.

~ MOMIES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	33%	42%	56%	24%	43%	89%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	32	4	5	4	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire +10%, nécromancie +10%), Équitation +10%, Évaluation, Langue (nehekharéen), Lire/écrire +20%, Perception
Talents : Coups assommants, Effrayant, Maîtrise (fléaux, arme lourdes), Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Inflammable :* les bandelettes antiques et les fluides d'embaumement rendent les momies très inflammables. Quand un tel monstre est touché par une attaque utilisant le feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.
• *Volonté millénaire :* seuls des individus à la volonté d'acier reviennent sous la forme de momies. Ils ne peuvent pas être contrôlés comme les autres morts-vivants. En fait, leur volonté est telle que les morts-vivants inférieurs, comme les squelettes et les zombies, leur obéissent, et qu'ils peuvent les contrôler comme un nécromancien le fait (cf. *WJDR*, page 161). On rencontre presque toujours les momies en compagnie d'une dizaine de guerriers squelettes ou plus, qui leur obéissent au doigt et à l'œil.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : fléau *ou* arme à deux mains, arme à une main
Perspective d'Éradication : Difficile



Mutants



Le groupe des mutants comprend ceux qui naissent avec des mutations du Chaos et ceux qui les manifestent plus tard. Les mutants sont variés, depuis les individus qui cherchent désespérément à rester au sein de la société et dissimulent leurs difformités du mieux qu'ils peuvent, jusqu'à ceux qui se donnent entièrement au Chaos, rejoignent un culte et dirigent tous leurs efforts vers la ruine de l'Empire. Quelles que soient leurs intentions, bien des mutants tentent de vivre comme les humains si leurs mutations le permettent. Sinon, ils ne vivent que parce qu'ils ont fui les autorités ou ont été abandonnés dans les bois encore enfants, et parce qu'alors la seule existence qu'ils connaissent est celle des parias. Certains, en particulier ceux qui sont dotés de la mutation Aspect bestial, peuvent être adoptés par des hardes d'hommes-bêtes. Le profil qui suit représente un mutant « typique », mais en réalité, il n'existe pas de mutant standard.

~ MUTANTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (langage sombre *ou* reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Fuite
Règles spéciales :
• *Mutation du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-3=1 mutation, 4-6=2 mutations, 7-9=3 mutations, 10=4 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main
Perspective d'Éradication : Assez facile

Nains du Chaos



Les nains du Chaos viennent de clans nains qui sont allés trop loin dans le nord et ont été entraînés dans les Royaumes du Chaos il y a des milliers d'années. Pervertis et pleins de ressentiment envers leurs frères, ils cherchent à masquer la lumière du soleil en plongeant le monde entier dans l'obscurité, domaine de prédilection de leur nouveau maître, Hashut, le Père des Ténèbres. Ils ne connaissent ni la pitié ni la compassion et réduisent en esclavage toutes les autres races dont ils croisent la route, à l'exception de leurs serviteurs intermittents, les hobgobelins. Les nains du Chaos préfèrent laisser les autres se battre pour eux, mais les armes qu'ils réalisent avec soin et leurs robustes armures leur sont fort utiles quand sonne l'heure du combat.

LA MAGIE DES NAINS DU CHAOS

Les sorciers nains du Chaos préfèrent les sorts qui exploitent l'énergie volcanique destructrice.

Jusqu'à ce que nous explorions la magie des nains du Chaos en détail, vous pouvez simuler les pouvoirs de ces sorciers avec les diverses carrières de magiciens et Science de la magie (feu). Leurs sorts sont assez semblables au domaine du Feu, mais ils utilisent la lave et les cendres en plus des flammes.



~ NAINS DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	31%	31%	41%	21%	31%	31%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	3	0	0	0

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (nains), Fouille, Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (arquebusier), Perception
Talents : Coups assommants, Désarmement, Maître artilleur, Maîtrise (armes à feu), Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* 25% de chances d'avoir une mutation. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
• *Sorcellerie :* contrairement aux nains ordinaires, les nains du Chaos peuvent devenir Sorciers.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète, casque)
Points d'Armure : tête 5, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : tromblon *ou* bouclier, arme à une main
Perspective d'Éradication : Moyenne

Centaures-taureaux

Les centaures-taureaux, hybrides démoniaques de nains et d'animaux, sont de fanatiques serviteurs de Hashut et constituent les troupes de choc des nains du Chaos.





~ CENTAURES-TAUREAUX ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	31%	41%	45%	30%	30%	36%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	8	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (nains), Intimidation +10%, Langue (khazalid), Perception
Talents : Coups précis, Lutte, Maîtrise (armes lourdes), Robuste, Valeureux, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Armure pectorale :* les centaures-taureaux portent une armure qui leur recouvre le torse mais pas l'abdomen. Si vous utilisez les règles d'armure avancées, 50% des coups touchant le corps ignorent l'armure protégeant cette localisation. Les centaures-taureaux ne peuvent pas porter d'armure au niveau des jambes.
Armure : armure moyenne (casque, veste de cuir, calotte de cuir, chemise de mailles)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes : arme à deux mains, arme à une main
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Ogres

Les ogres sont d'imposants humanoïdes hideux dont les traits grossiers ne font que renforcer l'allure monstrueuse. Ils passent leur temps à manger, à se battre et à manger encore. Bien qu'ils soient assurément brutaux et puissent avaler à peu près n'importe quoi, ils ne sont pas intrinsèquement mauvais. La force brute et stupide restant une denrée appréciée de toute armée, on trouve des ogres à travers l'ensemble du Vieux Monde. Ils font de redoutables mercenaires et il n'est pas rare de croiser une troupe entière de ces soldats monnayables à travers l'Empire, la Tilée et les Principautés Frontalières. On sait également qu'ils combattent parfois aux côtés des orques, des gobelins et des forces du Chaos. Loin au nord-est de l'Empire se trouvent les Royaumes Ogres, mais rares sont les ogres impériaux qui ont une raison de s'y rendre.



~ OGRES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	21%	46%	45%	24%	22%	35%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	4	4	6	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (ogres), Fouille, Jeu, Langue (grumbarth, reikspiel ou tiléen), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, jambières de cuir, veste de cuir, casque)
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 1
Armes : arme à une main, arme à deux mains *ou* bouclier
Perspective d'Éradication : Difficile

Orques

La vue des orques n'est que trop familière pour beaucoup des peuples de tout le Vieux Monde, en particulier au sud, où leurs tribus et celles d'autres peaux-vertes pillent régulièrement les Terres Arides.

Le soldat orque moyen n'est pas plus grand qu'un humain adulte, mais c'est surtout dû au fait que ces humanoïdes ne se tiennent jamais aussi droits que les hommes. Les orques pèsent sans aucun doute près du double d'un humain, masse essentiellement constituée de muscles denses et d'os robustes. Leur peau se présente sous diverses nuances de vert, du plus pâle jusqu'aux brun verdâtre le plus sombre des orques noirs. Leur face se situe à mi-chemin entre un visage d'homme très laid et une tête de sanglier sans poils, avec de petites oreilles pointues, un front bas, de grosses arcades, de petits yeux et une énorme gueule remplie de crocs et de défenses. Ce n'est peut-être pas un hasard si la monture de prédilection des orques n'est autre que le sanglier (cf. page 107).

Orques communs

Les orques noirs sont peu nombreux, c'est pourquoi ce sont les orques communs qui constituent l'essentiel des tribus. Généralement connus sous le terme générique d'orques, les orques communs restent des brutes sur toute la ligne. Ils brutalisent les peaux-vertes plus modestes et prennent un malin plaisir à imposer leur autorité sur les plus faibles. Mais quand un chef fait couper quelques têtes, tout le monde se met subitement au garde-à-vous.

~ ORQUES COMMUNS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

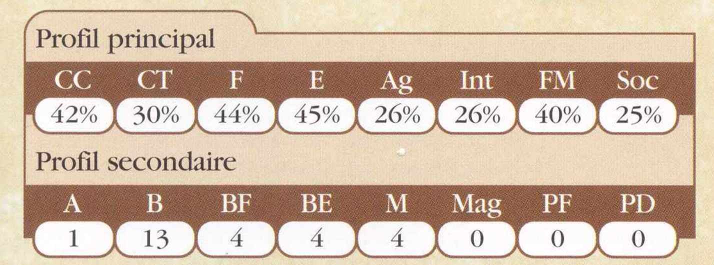
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Équitation *ou* Natation, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité :* les orques haïssent tout ce qui bouge, ce qui inclut les gobelins et les autres orques. Dès qu'ils en ont l'occasion et quelle que soit l'excuse prétextée, ils se battent entre eux, affrontant si possible une autre tribu mais n'hésitant pas à massacrer les membres de leur propre clan si aucun adversaire ne leur tombe sous la main. Un orque qui a un prétexte, aussi mince soit-il, doit réussir un test de Force Mentale sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes, qu'il s'agisse de gobelins, de hobgobelins ou d'autres orques.
• *Kikoups :* quelle que soit la composition de l'équipement d'un orque, il dispose toujours d'un kikoup. Il s'agit d'une arme lourde et imposante, trop exotique pour qu'un humain s'en serve efficacement à une main, mais néanmoins capable d'infliger de graves blessures. Quand un orque manie un kikoup, il inflige des dommages égaux à son BF +1 au premier round de corps à corps, puis simplement égaux à son BF par la suite. Entre les mains d'autres créatures, le kikoup est une arme à une main avec l'attribut lente.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : kikoup, dague *ou* arc, bouclier
Perspective d'Éradication : Moyenne

Orques noirs

Les orques noirs sont les plus imposants et les plus forts de toutes les races orques, ce qui leur permet souvent d'assumer les rôles de chefs de tribu. Ils ne sont pas forcément plus intelligents que les autres orques, mais ils font généralement preuve d'une plus grande détermination. On raconte qu'ils se sont extirpés des coups de fouet des nains du Chaos il y a de nombreux siècles, mais le simple fait d'évoquer le sujet en leur présence est synonyme de suicide. Leur peau est plus sombre que celle des autres orques et leurs muscles encore plus massifs. Ils n'acceptent aucun échec de la part de leurs subordonnés et ne vivent que pour la guerre.

~ ORQUES NOIRS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	30%	44%	45%	26%	26%	40%	25%

Profil secondaire

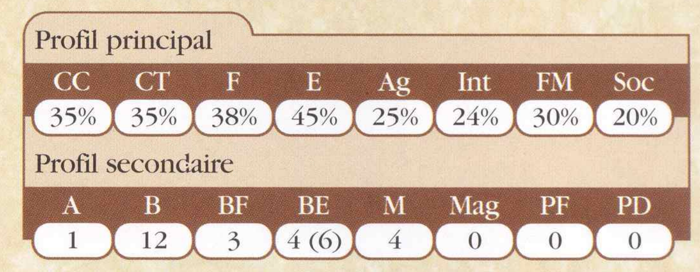
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement +20%, Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Équitation, Escalade, Intimidation +10%, Langue (gobelinoïde), Natation, Perception +10%, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Kikoups :* cf. **orques communs**, ci-dessus.
• *Répression d'animosité :* les orques noirs ne se querellent pas entre eux, pas plus qu'ils ne supportent les altercations qui peuvent opposer les peaux-vertes qu'ils dirigent. Les orques noirs sont capables d'étouffer toute querelle en cours chez les peaux-vertes dans un rayon de 12 mètres en réussissant un **test de Commandement Assez facile (+10%)**.
Armure : armure lourde (armure de mailles complète, plastron, casque)
Points d'Armure : tête 5, bras 3, corps 5, jambes 3
Armes : kikoup, arme à une main *ou* arme à deux mains, bouclier
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Orques sauvages

Les orques sauvages sont des membres primitifs de l'espèce, totalement voués à la superstition et à la vénération des dieux Gork et Mork. Ils se recouvrent de motifs étranges et fantasques qui leur confèrent, pensent-ils, des pouvoirs mystiques. Les orques sauvages entament les hostilités en envoyant une volée de flèches en direction de leurs ennemis comme preuve de la toute puissance de l'espèce, puis ils se lancent dans le vif de la mêlée avec leurs kikoups pour démontrer leur courage au reste de la tribu et leur valeur aux yeux de leurs dieux jumeaux. Les orques sauvages méprisent les armures, qu'ils considèrent comme encombrantes et étouffantes. Ils préfèrent compter sur la protection de leurs amulettes porte-bonheur et de leurs peintures de guerre.

~ ORQUES SAUVAGES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	38%	45%	25%	24%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4 (6)	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux-vertes) +10%, Équitation *ou* Natation, Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie, Torture
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Frénésie, Menaçant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Animosité :* cf. **orques communs**, ci-dessus.
• *Kikoups :* cf. **orques communs**, ci-dessus.
• *Peintures de guerre :* les orques sauvages se recouvrent le corps de motifs mystiques et portent des amulettes porte-bonheur (qui peuvent prendre la forme de membres de leurs ennemis vaincus). Ils sont persuadés que ces artifices font la joie de Gork et Mork et que le regard bienveillant de ces dieux les protège sur le champ de bataille. Entièrement peint, l'orque sauvage voit son bonus d'Endurance augmenter de +2.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : kikoup, lance *ou* arc, bouclier *ou* dague
Perspective d'Éradication : Moyenne

Pégases



Les pégases ressemblent à de magnifiques chevaux de trait blancs dotés d'élégantes ailes à plumes. Leur robe scintille sous les rayons du soleil, d'une manière qui rappelle les jeux de lumière sur la neige fraîche. Ils restent des créatures sauvages, capables d'enfoncer la tête d'un soldat d'un coup de sabot bien placé. Bien qu'ils évoluent rarement au sol, préférant les airs, ils sont capables de galoper à vive allure. Les pégases qui n'ont pas été formés au combat sont plus enclins à la fuite qu'à l'affrontement, à moins que leurs poulains ne soient en danger.

~ PÉGASES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	47%	45%	41%	15%	38%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	8 (10)	0	0	0



Compétences : Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Rats géants

Les rats géants sont des rongeurs aux proportions démesurées qui sévissent dans les égouts des cités de l'Empire, entre autres lieux. Les infâmes hommes-rats s'en servent comme troupes de chocs. Les rats géants évoluent généralement en groupes d'au moins dix créatures et préfèrent surgir en masse sur leurs proies. Seul, le rat géant aura tendance à fuir plutôt qu'à combattre, à moins qu'il ne croie son adversaire blessé ou incapable de se défendre.

~ RATS GÉANTS ~

Profil principal

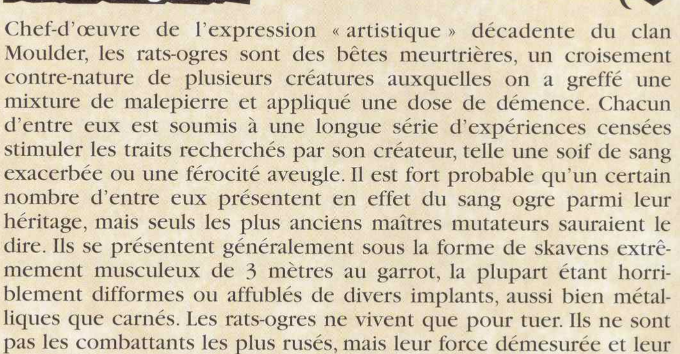
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

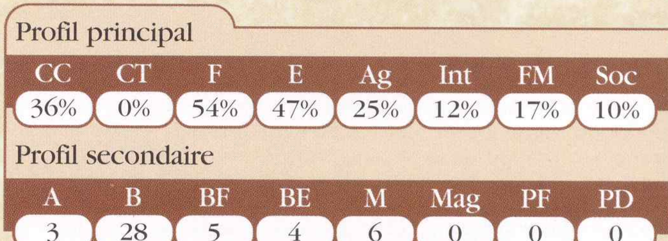
Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Facile

Rats-ogres



Chef-d'œuvre de l'expression « artistique » décadente du clan Moulder, les rats-ogres sont des bêtes meurtrières, un croisement contre-nature de plusieurs créatures auxquelles on a greffé une mixture de malepierre et appliqué une dose de démence. Chacun d'entre eux est soumis à une longue série d'expériences censées stimuler les traits recherchés par son créateur, telle une soif de sang exacerbée ou une férocité aveugle. Il est fort probable qu'un certain nombre d'entre eux présentent en effet du sang ogre parmi leur héritage, mais seuls les plus anciens maîtres mutateurs sauraient le dire. Ils se présentent généralement sous la forme de skavens extrêmement musculeux de 3 mètres au garrot, la plupart étant horriblement difformes ou affublés de divers implants, aussi bien métalliques que carnés. Les rats-ogres ne vivent que pour tuer. Ils ne sont pas les combattants les plus rusés, mais leur force démesurée et leur capacité à supporter les coups compensent souvent cette faiblesse.

~ RATS-OGRES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Esquive, Intimidation +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Besoin d'instructions :* les rats-ogres sont toujours dressés dans un seul but : combattre sous les ordres d'un dresseur du clan Moulder. Sans instructions claires ou le contrôle d'un skaven, ces créatures ne savent pas quoi faire. Les rats-ogres attaquent et tentent de tuer tout ce qui les agresse, mais dès lors qu'ils n'ont plus personne pour les diriger et qu'ils n'ont plus d'instructions à suivre, leur comportement n'a ni queue ni tête. Un rat-ogre livré à lui-même doit réussir un test de Force Mentale s'il cherche à faire autre chose que rester sur place en bavant et en regardant dans le vide.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Difficile

Revenants

Les revenants sont les cadavres de héros mortels animés grâce à leur volonté maléfique et à une puissante magie que déploient ceux qui les ont enterrés dans des tumuli il y a des siècles de cela. Ils sont presque toujours vêtus d'une armure intégrale, mais on distingue leur visage blafard sous leur casque, vestige spectral d'un corps décomposé par le temps. Bien que la plupart n'aient plus de chair sur leurs os souillés et noircis par un long séjour sous terre, leur visage est figé dans un rictus sinistre et belliqueux.
La combinaison de leur armure et de leur nature squelettique les rend très résistants mais donne également à leurs ennemis des points où frapper. Ce ne sont pas là des monstres intangibles et éthérés, comme les apparitions et les spectres. Les revenants conservent toutes les connaissances militaires et l'expérience qu'ils ont gagnées de leur vivant. Nombre d'entre eux combattent également depuis des siècles, voire des millénaires, en tant que morts-vivants.




~ REVENANTS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

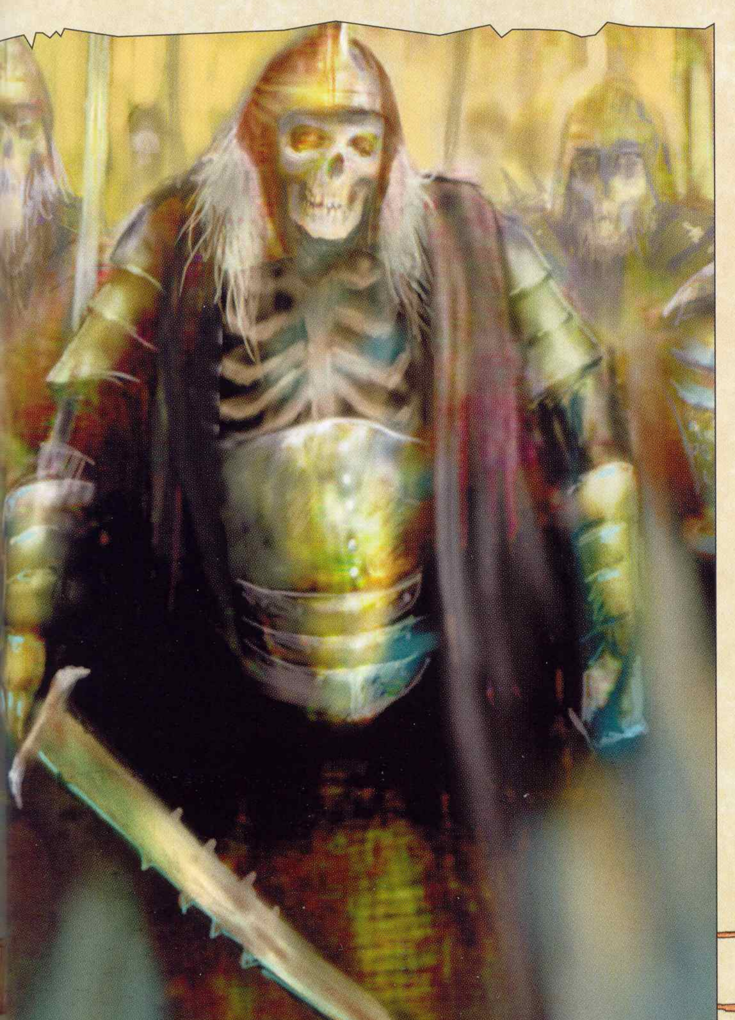
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

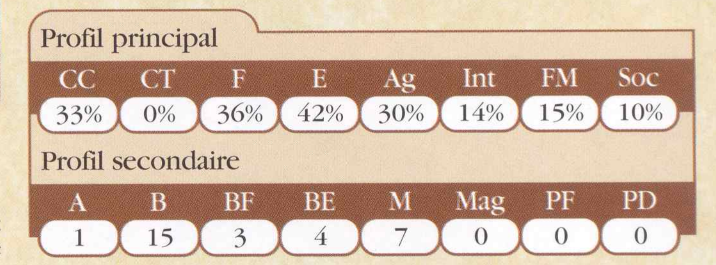
Compétences : Langue (classique), Perception
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Lame spectrale :* chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6–2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : lame spectrale et bouclier
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Sangliers

Les sangliers du Vieux Monde sont des animaux particulièrement mal lunés et enragés, deux « qualités » grandement appréciées des orques. C'est probablement pourquoi autant servent de montures aux hordes des peaux-vertes. La force développée par une charge de sanglier est considérable. Livrés à eux-mêmes, ces animaux se contentent de fourrager la terre en quête de quelques larves et agressent toutes les créatures suffisamment inconscientes pour interrompre leur repas. De nombreux sangliers sont devenus exclusivement carnivores, les orques qui les chevauchent ayant cultivé cet aspect avant de les relâcher pour qu'ils aillent se reproduire avec des sangliers non domestiqués.



~ SANGLIERS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	36%	42%	30%	14%	15%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	7	0	0	0

Compétences : Natation, Perception, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Défenses :* quand un sanglier entreprend une action de charge, on considère que ses défenses bénéficient de l'attribut percutante.
• *Peau épaisse :* grâce à l'épaisseur caractéristique de leur peau, les sangliers réduisent la valeur critique des coups critiques qui leur sont assénés de 1 point.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : défenses
Perspective d'Éradication : Moyenne

Skavens

Les skavens constituent une race d'hommes-rats victimes de mutations qui complotent dans leur sombre et vaste empire souterrain en attendant le jour où ils se dresseront pour guerroyer à la surface et renverser tous les royaumes des hommes. Souvent considérés comme une forme d'hommes-bêtes, les skavens sont présentés comme des êtres issus de rats trop longtemps exposés aux effets corrupteurs de la sinistre malepierre. Ils présentent généralement une silhouette élancée, plus adaptée à la vitesse qu'à la force. Leur taille varie grandement, les plus petits n'atteignant même pas 1,20 mètre tandis que les plus grands dépassent largement 1,80 mètre, même si les plafonds bas de leurs demeures souterraines leur confèrent une posture plutôt voûtée. Leur fourrure est généralement brune ou pie, mais les skavens les plus imposants ont souvent le poil noir, tandis qu'une fourrure blanche est perçue comme une faveur de leur dieu.

Guerriers des clans

La plupart des skavens sont membres de l'un des clans de seigneur de guerre, comme Mors, Rictus ou Scruten. Ces skavens communs sont connus sous l'appellation de guerriers des clans et fournissent des légions intarissables aux Seigneurs de la Ruine.

~ GUERRIERS DES CLANS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, dague *ou* fronde, bouclier
Perspective d'Éradication : Assez facile

Coureurs nocturnes du clan Eshin

Les skavens du clan Eshin sont les maîtres de la discrétion, du double jeu et du meurtre. Ils sont craints par les autres clans skavens, et ce à juste titre. Les coureurs nocturnes, membres les plus courants du clan, sont en quelque sorte des assassins en formation. Rares sont ceux qui survivent assez longtemps pour se hisser dans la hiérarchie du clan.

~ COUREURS NOCTURNES ~ DU CLAN ESHIN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	31%	30%	33%	43%	26%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	6	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Orientation +10%, Perception +10%, Survie

Talents : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Course à pied, Maîtrise (armes de jet, lance-pierres), Sens de l'orientation, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : 2 armes à une main, fronde *ou* étoiles de jet
Perspective d'Éradication : Moyenne

Chefs de meute du clan Moulder

Les hommes-rats du clan Moulder représentent les fous géniaux de la société skaven. Ils recourent à la chirurgie, à la magie noire et à la malepierre afin de créer des créatures infâmes, comme les rats-ogres (cf. page 106), pour les servir. Les chefs de meute dirigent ces créations sur le champ de bataille du bout de leurs fouets cruels, faisant preuve d'un contrôle inouï.

~ CHEFS DE MEUTE ~ DU CLAN MOULDER

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	25%	32%	33%	40%	27%	29%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Commandement +20%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage +20%,






Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception +10%, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (armes paralysantes), Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Maîtres fouettards :* les chefs de meute maîtrisent les rats-ogres, les rats géants et les autres créations du clan Moulder avec une efficacité sans pareille. Quand ils sont à la tête de telles meutes, ils bénéficient d'un bonus de +20% aux tests de Commandement et de Dressage sur les créatures concernées.
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, fouet
Perspective d'Éradication : Assez facile

Moine de la peste du clan Pestilens

Le clan Pestilens est le plus répugnant de tous. Son dévouement envers le morbide et la putréfaction exprime une ferveur toute religieuse. Les moines de la peste incarnent cette forme de zèle. Ces acolytes de la pestilence s'enveloppent de bandages imbibés de vase et des dizaines de mouches les accompagnent en permanence. Leurs attaques frénétiques sont tout à fait redoutables.

– MOINES DE LA PESTE – DU CLAN PESTILENS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : 2 armes à une main
Perspective d'Éradication : Assez facile

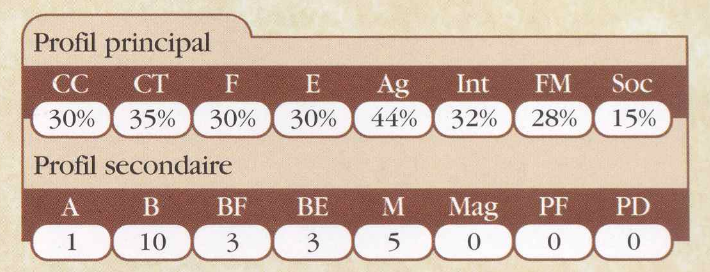
MAGIE SKAVEN

Les lanceurs de sorts skavens les plus puissants sont les Prophètes Gris. Ces sorciers sournois ont une grande influence dans la société de l'espèce. En attendant que la magie skaven soit abordée plus en détail, vous pouvez simuler les Prophètes gris via les diverses carrières de Sorcier. Prenez le talent Sombre savoir (Chaos), mais remplacez *invocation de démon mineur* par *éclair*, et *invocation de démons* par *tempête de foudre*. Les Prophètes Gris peuvent augmenter leurs jets d'incantation en consommant des fragments de malepierre. Chaque fragment consommé leur confère un bonus de +3 à leur prochain jet d'incantation, sans oublier que l'utilisation de malepierre brute augmente les risques de malédiction de Tzeentch. Les doubles sont alors traités comme des triples et les triples comme des quadruples. Les Prophètes Gris ont généralement 1d10 fragments de malepierre sur eux.

Francs-tireurs du clan Skryre

Le clan Skryre est spécialisé dans la fusion entre la magie maléfique et la technologie occulte skaven. Ses technomages ont créé un certain nombre d'armes de destruction, dont la plupart sont alimentées par la malepierre. Les francs-tireurs se servent des plus légères de ces armes pour assister les guerriers des clans sur le champ de bataille.

– FRANCS-TIREURS – DU CLAN SKRYRE


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maître artilleur, Maîtrise (armes à feu), Rechargement rapide, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Armes à malepierre :* les francs-tireurs du clan Skryre se servent d'armes à feu à base de malepierre. Les plus courantes sont le jezzail et le pistolet à malepierre. Le jezzail équivaut à un long fusil d'Hochland avec une valeur de dégâts de 5. Le pistolet à malepierre équivaut à un pistolet d'une portée de 10/20 et dispose d'une valeur de dégâts de 5.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, jezzail *ou* 2 pistolets à malepierre
Perspective d'Éradication : Moyenne

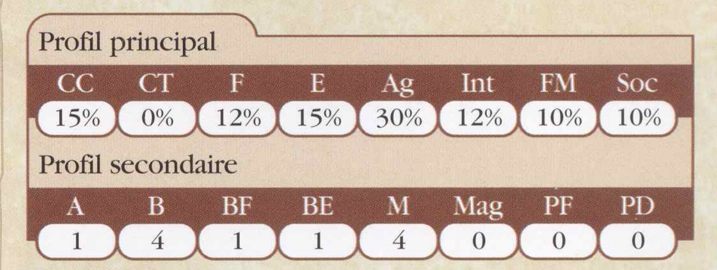
Snotlings



Les snotlings ressemblent beaucoup à leurs cousins gobelins, si ce n'est qu'ils sont sensiblement plus petits. Ils sont de couleur verte, présentent de courtes dents pointues, de petits yeux porcins, des membres fluets, des oreilles en pointe et un long nez. On pourrait dire d'eux qu'ils sont la race douée de conscience la plus pathétique qui soit. Leur associer les mots « doué » et « conscience » est d'ailleurs un trop grand honneur.

Les snotlings se regroupent en nuées dès qu'ils sont attaqués. Tous les snotlings du secteur s'amassent les uns sur les autres plutôt que de tenter de répliquer depuis divers angles et se ruent comme un seul homme sur leur adversaire. Ils sont si sots qu'ils ne savent même pas reconnaître le danger.

– SNOTLINGS –


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
15%	0%	12%	15%	30%	12%	10%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	1	1	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Escalade, Langue (gobelinoïde), Perception, Survie
Talents : Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Perspective d'Éradication : Très facile



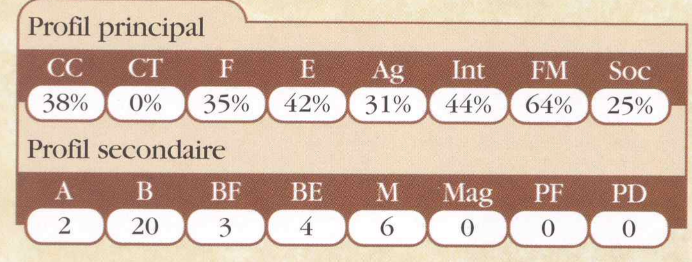



Spectres

Les spectres sont de grandes formes encapuchonnées portant d'énormes faux. Tout ce qu'on peut voir d'eux sous leur cape est une lueur sinistre qui émane de leurs yeux, même si certains rejettent parfois leur capuchon en arrière pour révéler la manifestation éthérée d'un crâne maléfique et grimaçant. Les spectres naissent quand un puissant magicien sentant son heure venue commence à expérimenter diverses méthodes visant à rester en vie. Ceux qui réussissent deviennent des nécromanciens, voire des vampires. Ceux qui échouent deviennent des spectres, survivant sous une forme de mort-vivant à cause de leur désir désespéré de tromper la mort.

Les spectres sont assez intelligents et utilisent parfois leur intangibilité pour tendre des embuscades à leurs adversaires. Cependant, ils préfèrent souvent se contenter d'attaquer, se délectant de leur puissance brute et de la terreur qu'ils suscitent. Ils se déchaînent à l'aide de leur faux et se croient presque devenus de véritables incarnations de la mort à laquelle ils ressemblent tant.

~ SPECTRES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	35%	42%	31%	44%	64%	25%

Profil secondaire

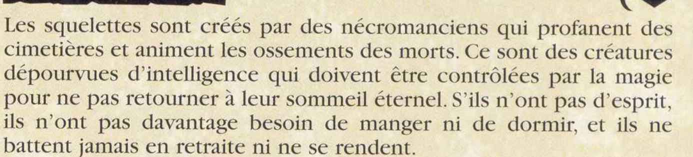
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	3	4	6	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (magie +10%, nécromancie +10%), Dissimulation +20%, Langage mystique (magick), Langue (deux au choix), Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Éthéré, Maîtrise (armes lourdes), Mort-vivant, Terrifiant, Vision nocturne



Règles spéciales :
• *Attaque glaciale :* un spectre peut blesser un adversaire mortel à l'aide de sa faux ou même d'un simple contact. Ces attaques glaciales aspirent la vie de leur victime et aucune armure ne permet de s'en protéger. Il est possible de les esquiver, mais pas de les parer.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à deux mains (faux)
Perspective d'Éradication : Difficile (Impossible sans arme magique ou sort)

Squelettes



Les squelettes sont créés par des nécromanciens qui profanent des cimetières et animent les ossements des morts. Ce sont des créatures dépourvues d'intelligence qui doivent être contrôlées par la magie pour ne pas retourner à leur sommeil éternel. S'ils n'ont pas d'esprit, ils n'ont pas davantage besoin de manger ni de dormir, et ils ne battent jamais en retraite ni ne se rendent.

~ SQUELETTES ~

Profil principal

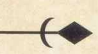
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience* : les squelettes sont des os animés sans esprit ni intellect. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (gilet de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, dague *ou* arc
Perspective d'Éradication : Assez facile

Squigs



Les squigs sont des bulbes ambulants avec de petits yeux, une énorme gueule, de gigantesques crocs et de courtes pattes puissamment musclées et armées de griffes. Ils se présentent sous une impressionnante diversité de couleurs et de formes, si bien qu'il n'en existe pas deux pareils. Les squigs sont à peine plus intelligents que des champignons. Les gobelins de la nuit se servent de ces créatures comme montures et nourriture. Reportez-vous à la description des **gobelins de la nuit**, page 94, pour plus de détails sur cette race et sur les chevaucheurs de squigs.

~ SQUIGS ~

Profil principal

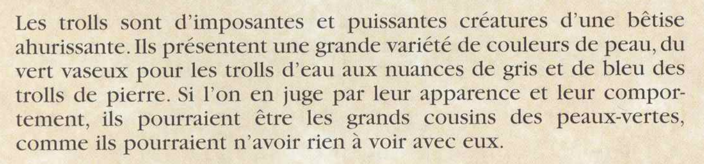
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0



Compétences : Esquive
Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Déplacements aléatoires :* les squigs sont à ce point stupides qu'ils sautillent en tous sens sans la moindre logique. Lancez 1d10 pour déterminer la valeur de Mouvement du squig à chaque round où il se déplace.
• *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-4=1 mutation, 5-8=2 mutations, 9-10=3 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et dents
Perspective d'Éradication : Assez difficile



Trolls

Les trolls sont d'imposantes et puissantes créatures d'une bêtise ahurissante. Ils présentent une grande variété de couleurs de peau, du vert vaseux pour les trolls d'eau aux nuances de gris et de bleu des trolls de pierre. Si l'on en juge par leur apparence et leur comportement, ils pourraient être les grands cousins des peaux-vertes, comme ils pourraient n'avoir rien à voir avec eux.

Les trolls préfèrent attaquer avec leur massue ou leurs armes naturelles, mais si le besoin s'en fait sentir, ils n'hésiteront pas à « ramollir » un adversaire en armure par une dose de vomi, juste avant d'y appliquer leur massue. Les groupes de trolls fonctionnent relativement bien, concentrant leurs attaques dévastatrices sur une cible ou un petit groupe d'adversaires, jusqu'à ce qu'un premier opposant soit hors de combat. À partir de là, les choses se gâtent. En général, au moins l'un deux perd le fil du combat et commence à dévorer le corps, ce qui ne tarde pas à déteindre sur les autres, jusqu'à provoquer une dispute entre trolls, qui se battront pour le meilleur morceau.



Trolls communs

Malheureusement pour les braves citoyens du Vieux Monde, les trolls communs se trouvent à peu près partout. Ils affectionnent tout particulièrement les endroits les plus nauséabonds, mais pour chaque troll qui élit domicile dans un marais putréfié ou une mare d'eau stagnante, il y en a généralement un autre qui s'installe dans une étable pleine de fumier ou dans une maison abandonnée dont la réserve contient quelque nourriture pourrie et dont le grenier recèle quelques chats morts.

~ TROLLS COMMUNS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	15%	51%	48%	20%	18%	27%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	30	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade *ou* Natation, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Régénération :* au début de chacun de ses tours de jeu, un troll récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.
• *Stupidité :* les trolls sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un troll tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, donc intéressante, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20%).
• *Vomi :* les trolls peuvent vomir sur leurs adversaires au corps à corps au prix d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi touche automatiquement sa cible. La valeur de dégâts correspondants est égale à 5 et ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour raisons évidentes).
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains
Perspective d'Éradication : Difficile

Troll du Chaos

Les trolls du Chaos sont encore plus effrayants, puants et laids que leurs cousins communs. Ils ont subi les mutations classiquement associées au contact du Chaos et ressemblent généralement assez peu au troll normal, si ce n'est par la taille et la sauvagerie. Les seigneurs de guerre du Chaos recrutent de telles créatures à chaque fois qu'ils le peuvent. Malgré leur bêtise atterrante, ces monstres recèlent un pouvoir de destruction hors du commun.

~ TROLLS DU CHAOS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	15%	54%	48%	20%	18%	27%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	32	5	4	6	0	0	0





Compétences : Escalade *ou* Natation, Intimidation, Langue (gobelinoïde, langage sombre), Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-5=1 mutation, 6-10=2 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
• *Régénération :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
• *Stupidité :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
• *Vomi :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains
Perspective d'Éradication : Difficile

Trolls d'eau

Le troll d'eau ressemble en quelque sorte au lit d'un cours d'eau, du moins tant que l'on parle d'une rivière dont le fond est recouvert de sédiments, de vase, de végétation en décomposition, de poissons morts et autres détritus nauséabonds dont la nature et l'origine exactes sont trop repoussantes pour être analysées. Il y a en fait toutes les chances pour que le troll d'eau dégage une odeur encore plus insupportable que celle du fond du ruisseau, car il faut ajouter les propres miasmes de la créature au funeste mélange d'odeurs qui émane des ordures déposées sur sa peau.

~ TROLLS D'EAU ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	15%	51%	44%	22%	18%	27%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	29	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Natation +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Ça pue môvais :* en raison des relents particulièrement immondes que dégage un troll des rivières, tous ses adversaires au corps à corps subissent un malus de -10% en CC, sauf s'ils sont dépourvus d'odorat ou ont un moyen de neutraliser ce sens.
• *Régénération :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
• *Stupidité :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
• *Vomi :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains
Perspective d'Éradication : Difficile

Trolls de pierre

Les trolls de pierre vivent dans les montagnes rocailleuses et consomment généralement de grandes quantités de pierre et de roche. L'inertie naturelle de la pierre face à la magie leur confère un certain degré de résistance magique.

~ TROLLS DE PIERRE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	15%	51%	49%	18%	18%	30%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	32	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade +20%, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Cloaque magique :* quand il tente de résister à un sort ou un effet magique, le troll de pierre bénéficie d'un bonus de +30% au test de Force Mentale.
• *Régénération :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
• *Stupidité :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
• *Vomi :* cf. **trolls communs**, ci-dessus.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains
Perspective d'Éradication : Difficile

Vampires

Les vampires sont d'antiques et puissants morts-vivants nés de sombres recherches menées dans la cité nehekharéenne de Khemri par le roi-prêtre Nagash. Nagash mena des expériences de momification avancée et de nécromancie sur son corps, prolongeant considérablement son existence. Après la défaite de Nagash, la reine de Lahmia mit la main sur son matériel de recherche et fut capable de reproduire sa grande œuvre, se transformant en vampire avec ses plus proches alliés. Plus tard, la reine-vampire de Lahmia et ses compagnons furent eux aussi renversés et les premiers vampires se dispersèrent aux quatre coins du globe. Les principales lignées de vampires modernes sont issues des dynasties des lieutenants et alliés bannis de la reine, qui s'installèrent ou errèrent dans le Vieux Monde. Les caractéristiques présentées ici sont celles des thralls, les plus jeunes vampires, du type qu'on rencontre le plus communément. Les redoutables seigneurs-vampires, âgés de plusieurs siècles, ont des pouvoirs bien supérieurs à ceux de ces thralls.




Vampires Dragons de Sang

L'ordre du Dragon de Sang était jadis une confrérie de chevaliers révérée de l'Empire. Cependant, en une nuit, un vampire de la lignée Harkon transforma tous les membres de l'ordre en sbires morts-vivants. Leur quartier général originel de Fort de Sang fut détruit par quatre ordres de templiers vertueux il y a des siècles et, depuis cette époque, les Dragons de Sang errent de par le Vieux Monde en cherchant à maîtriser les arts martiaux. Leur tradition est la voie de l'épée et chacun s'efforce de devenir le guerrier parfait.

~ DRAGONS DE SANG ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68%	45%	64%	65%	68%	40%	70%	51%

Profil secondaire

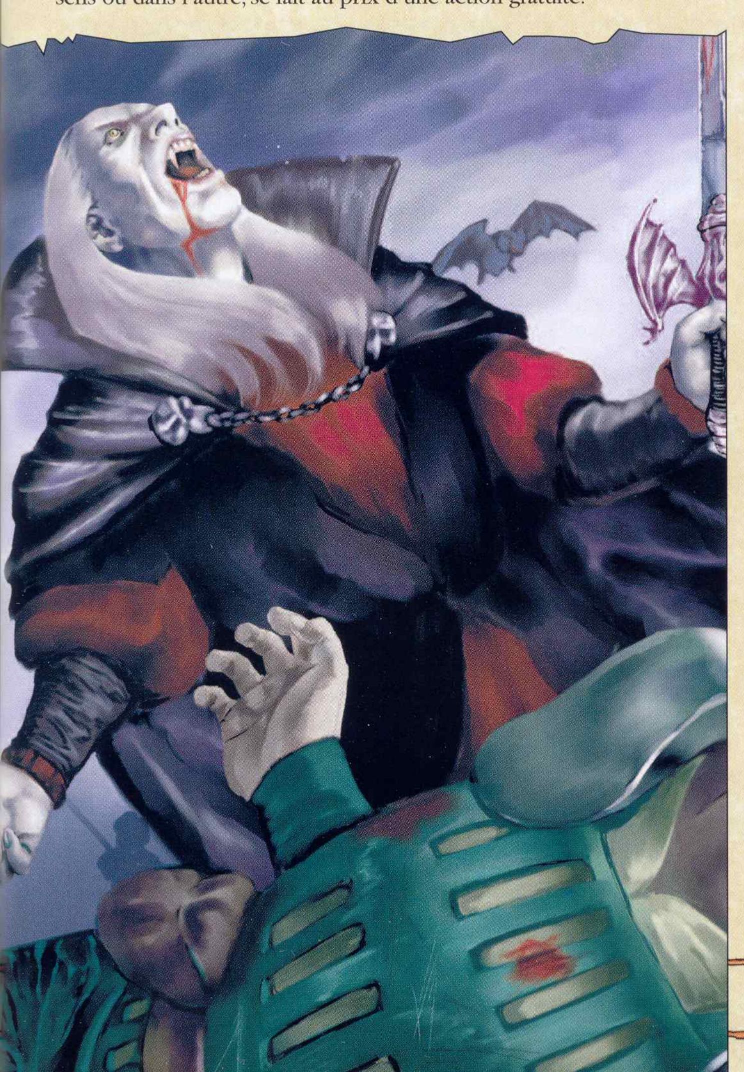
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	22	6	6	6	1	0	0

Compétences : Charisme, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Équitation +10%, Escalade, Esquive +10%, Évaluation, Fouille, Intimidation, Langue (trois au choix), Perception, Sens de la magie, Torture

Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Mort-vivant, Parade éclair, Sens aiguisés, Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Apparence humaine :* un vampire peut se faire passer pour un humain s'il le faut, rétractant ses crocs et ses griffes et adoucissant ses traits. Sous cette forme, le monstre n'est plus Effrayant. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.





• *Maître d'armes :* les vampires Dragons de Sang passent des décennies, voire des siècles, à maîtriser les différents styles de combat au corps à corps. À chaque round, au début de son tour de jeu, le vampire Dragon de Sang peut réduire la valeur d'Attaques de l'un de ses adversaires au corps à corps de 1 au prix d'une action gratuite. Cet effet dure 1 round.

• *Malédiction des vampires :* le vampirisme confère bien des avantages, mais il présente également de graves inconvénients. Un vampire ne peut pas traverser d'eau courante autrement que sur un pont. Il n'a pas de reflet dans un miroir. Il doit boire plusieurs pintes de sang chaque jour pour éviter de perdre 10% dans toutes les caractéristiques de son profil principal (mais regagne ces points dès qu'il se nourrit). Un vampire exposé à la lumière directe du soleil réduit ses caractéristiques de moitié (arrondir à l'entier inférieur) et perd 1 point de Blessures (sans tenir compte du bonus d'Endurance et des points d'Armure) par minute d'exposition.

• *Nécromancien-né :* un vampire peut contrôler les morts-vivants comme le font les nécromanciens (cf. *WJDR*, page 161). Si le vampire pratique effectivement la nécromancie, il ne subit pas les effets secondaires qui sont généralement associés à la magie noire.

• *Vampirisme :* un vampire qui réussit une prise contre son adversaire peut lui sucer le sang à l'aide de ses crocs. Si le vampire fait perdre au moins 1 point de Blessures à sa victime au cours de la prise, celle-ci perd 1d10% en Force. Si la victime survit à cette rencontre, elle regagne 1% de la Force perdue par heure.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : crocs, griffes, arme à une main, lance de cavalerie (s'il est à cheval), bouclier

Perspective d'Éradication : Très difficile

Vampires von Carstein

De tous les vampires connus de l'homme, la lignée maudite des von Carstein est la plus tristement connue. Séduisants, arrogants, charismatiques et fiers, les von Carstein forment une véritable aristocratie de la nuit. Vlad von Carstein, initiateur de cette lignée, apporta le





vampirisme dans la morne contrée de Sylvanie. Il imposa cette redoutable malédiction à tous les nobles importants du pays, les lia à son service et devint le seigneur et maître incontesté d'un royaume de morts-vivants au cœur même de l'Empire. Depuis cette époque, divers von Carstein ont connu leur avènement puis leur déchéance avant de surgir de nouveau. La Sylvanie est un pays hanté où les morts n'acceptent pas facilement le repos éternel.

~ VAMPIRES VON CARSTEIN ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	42%	62%	63%	66%	45%	70%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (trois au choix), Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Filature, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (trois au choix), Perception, Sens de la magie, Torture

Talents : Armes naturelles, Désarmement, Effrayant, Éloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Mort-vivant, Orateur né, Sens aiguisés, Vision nocturne

Règles spéciales :

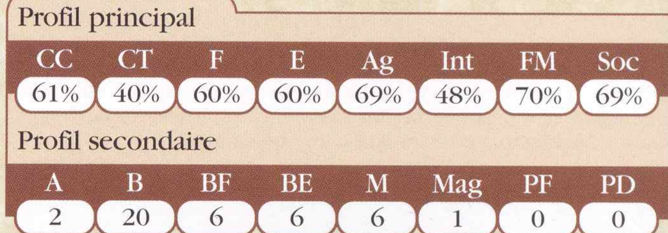
• *Apparence humaine :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.
• *Malédiction des vampires :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.
• *Nécromancien-né :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.
• *Regard hypnotique :* un vampire von Carstein est capable d'immobiliser ses adversaires d'un simple regard. Il peut utiliser ce pouvoir contre une victime située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Il s'agit d'une demi-action. La victime peut résister en réussissant un test de Force Mentale. Sinon, elle est paralysée et considérée comme sans défense pendant 1 round. Le vampire peut ensuite prolonger l'effet à chaque round au prix d'une autre demi-action. La victime n'a pas le droit à d'autres tests de Force Mentale si le vampire choisit de maintenir l'effet de la sorte.
• *Vampirisme :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : crocs, griffes, arme à une main *ou* rapière, bouclier *ou* main gauche
Perspective d'Éradication : Difficile

Vampires lahmianes

On dit que tous les vampires de la sororité des lahmianes descendent de la reine de Lahmia, qui faisait partie des sept nobles vampires qui échappèrent à la destruction de cette vile cité. On dit qu'elle méprisait les hommes. Par conséquent, très peu de lahmianes sont des mâles. À leur place, des jeunes filles d'une beauté enchanteresse et choisies parmi les plus nobles familles du Vieux Monde se voient offrir le Baiser de Sang des vampires. Elles s'efforcent ensuite de prendre le contrôle des humains qui les entourent, par la ruse et l'intrigue. Nul autre vampire n'excelle autant dans l'art de l'infiltration de la société humaine que les membres de cette mystérieuse sororité.

~ VAMPIRES LAHMIANES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61%	40%	60%	60%	69%	48%	70%	69%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	6	6	6	1	0	0

Compétences : Charisme +20%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie), Connaissances générales (trois au choix), Déguisement +20%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Esquive, Évaluation +20%, Expression artistique (deux au choix), Filature, Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (trois au choix), Lire/écrire, Marchandage +20%, Perception +10%, Préparation de poisons +10%, Sens de la magie, Torture

Talents : Armes naturelles, Effrayant, Éloquence, Étiquette, Intriguant, Magie noire, Magie commune (occulte), Maîtrise (armes de parade), Mort-vivant, Sens aiguisés, Sur ses gardes, Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Apparence humaine :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.
• *Domination :* une lahmiane peut utiliser ses pouvoirs de séduction pour ensorceler les faibles. Elle peut tenter de contrôler un humanoïde situé dans un rayon de 6 mètres (3 cases) au prix d'une action complète. Ce test oppose la Sociabilité du vampire à la Force Mentale de sa victime. Si le monstre l'emporte, il gagne le contrôle total de sa victime et peut la forcer à faire ce qu'elle veut. Celle-ci peut tenter de se libérer après 1d10 rounds via un nouveau test opposé. Le vampire peut libérer le sujet de sa domination à tout moment au prix d'une action gratuite.
• *Malédiction des vampires :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.
• *Nécromancien-né :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.
• *Vampirisme :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crocs, griffes, arme à une main, main gauche
Perspective d'Éradication : Difficile





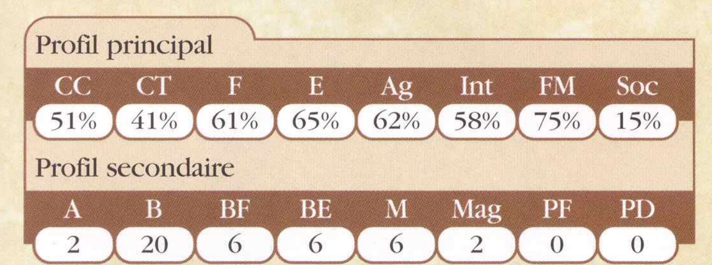





Vampires nécrarques

Les vampires nécrarques sont peut-être les plus terrifiants des seigneurs de la nuit. La plupart des vampires conservent leurs traits humains lorsqu'ils rejoignent les rangs des morts-vivants, mais il y a quelque chose de corrompu et d'ignoble dans la lignée des nécrarques. Leur corruption physique commence dès qu'ils rejoignent les rangs des morts-vivants. Squelettiques, empestant le charnier, les nécrarques sont vraiment horribles à voir. Toutefois, leur grande intelligence dément leur apparence. Ils vivent dans de hautes tours où ils étudient les Cieux et les secrets de la magie noire. De temps à autre, ils invoquent les morts endormis dans les catacombes et les tombes qui entourent leur demeure, puis ils partent à la conquête des terres des mortels.

~ VAMPIRES NÉCRARQUES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	41%	61%	65%	62%	58%	75%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	6	6	6	2	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Connaissances académiques (astronomie +10%, généalogie/héraldique, histoire, magie +10%, nécromancie +10%), Connaissances générales (trois au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escamotage, Esquive, Évaluation, Filature, Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick) +10%, Langue (quatre au choix), Lire/écrire +10%, Perception, Préparation de poisons +10%, Sens de la magie, Torture

Talents : Armes naturelles, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation, verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Mort-vivant, Sens aiguisés, Sombre savoir (nécromancie), Terrifiant, Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Maître en magie noire :* quand il lance un sort de Nécromancie, un vampire nécrarque bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'incantation.

• *Malédiction des vampires :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

• *Nécromancien-né :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

• *Vampirisme :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : crocs et griffes

Perspective d'Éradication : Très difficile

Vampires strigoi

Les stryges, aussi appelées vampires strigoi, sont des créatures désespérées, haïes par les vivants mais également par les morts-vivants. Fiers descendants d'Ushoran, le Seigneur des Masques, les strigoi furent contraints à une vie de misère quand les orques anéantirent leur royaume. Aujourd'hui, ils n'osent pas se nourrir sur les humains de peur d'attirer l'attention des répurgateurs ou d'autres vampires. C'est pour cette raison qu'ils se cachent dans les cimetières, subsistant grâce au sang des morts récemment inhumés. L'apparence de ces monstres bossus n'a presque rien d'humain. Des meutes de goules avides de chair sont attirées par ces créatures solitaires et forment souvent des parodies de cour autour d'elles.

~ VAMPIRES STRIGOI ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	31%	67%	66%	65%	39%	67%	17%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	6	6	6	1	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances générales (une au choix), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Esquive, Filature +10%, Fouille, Langue (deux au choix), Perception +10%, Sens de la magie, Torture

Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Coups puissants, Effrayant, Frénésie, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Malédiction des vampires :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

• *Nécromancien-né :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

• *Transformation en chauve-souris :* un vampire strigoi peut se transformer en chauve-souris vampire au prix d'une demi-action. Ses caractéristiques deviennent celles d'une chauve-souris vampire (cf. page 86), mais il conserve ses valeurs d'Intelligence et de Blessures. Le vampire peut rester sous cette forme tant qu'il le désire et recouvrer sa forme d'origine au prix d'une demi-action.

• *Vampirisme :* cf. **vampires Dragons de Sang**, ci-dessus.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

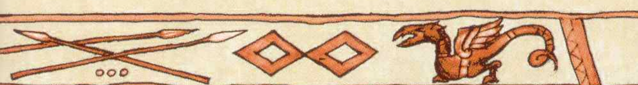
Armes : crocs et griffes

Perspective d'Éradication : Difficile

Vouivres



Les vouivres ressemblent aux descriptions que l'on fait des dragons, mais seulement en apparence. Ceux qui ont rencontré les deux espèces ne peuvent les confondre. Au-delà même du nombre de pattes, le corps et la tête d'une vouivre présentent une forme très différente de ceux d'un dragon. En effet, cette créature est à la fois moins souple et agile, et plus musculeuse pour sa taille. Les vouivres attaquent rarement les humains à moins que l'on vienne déranger leur demeure montagneuse. Il leur arrive de fondre sur le bétail pour







en emporter quelques têtes, mais elles savent depuis longtemps que les humains ne sont pas des proies dignes d'intérêt, si ce n'est quand la disette menace (peu de viande sur ces humanoïdes et trop de risques qu'ils soient équipés d'armes ou de sorts).

Une vouivre dressée pour porter un seigneur de guerre orque sur le dos servira son maître selon les désirs de celui-ci. Avant la bataille, le seigneur orque peut enfourcher sa monture pour effectuer une mission de repérage, comptant alors sur ses observations plutôt que sur les rapports de ses éclaireurs gobelins. Une fois les hostilités lancées, la vouivre peut encore servir à l'observation, mais elle est également capable de porter son maître au cœur de l'action si le besoin s'en fait sentir.

~ VOUIVRES ~

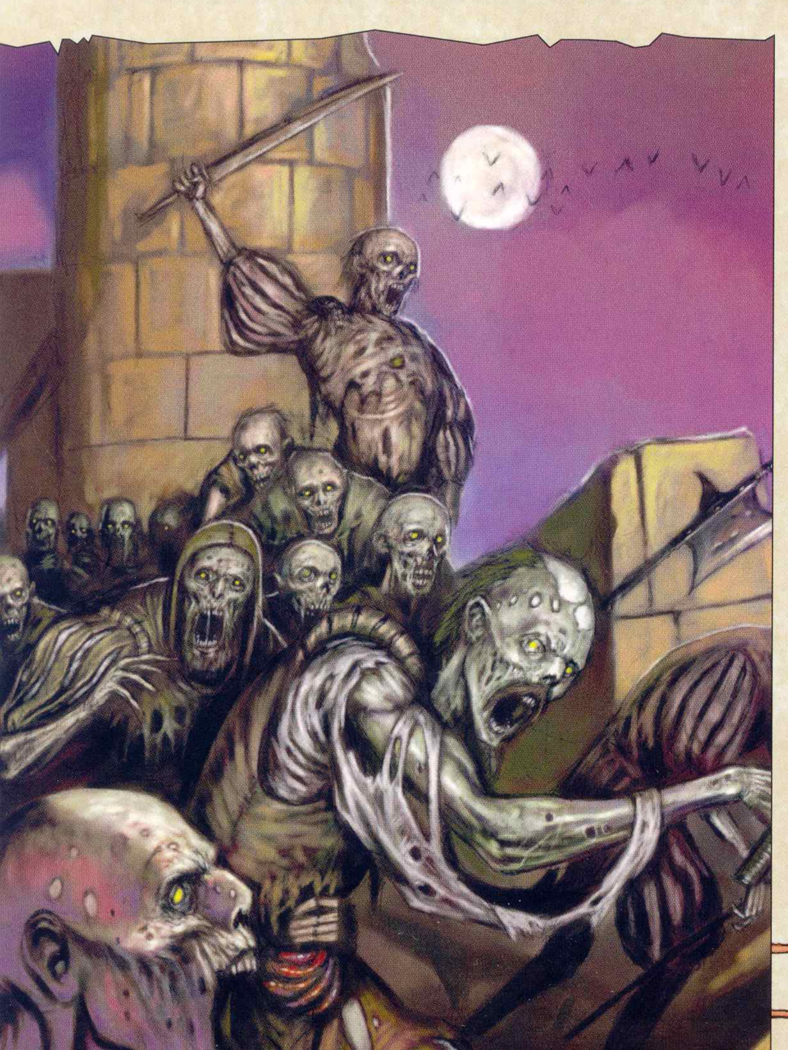
Profil principal

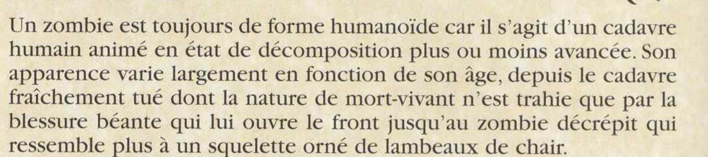
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	0%	64%	56%	32%	20%	40%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	44	6	5	4 (8)	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Écailles (4), Puissance imparable, Terrifiant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Queue :* à la fin de chaque round au cours duquel la vouivre entreprend une attaque rapide, et une fois toutes les autres attaques résolues (y compris celles de ses adversaires), le monstre peut effectuer une attaque de queue au prix d'une action gratuite. Celle-ci est effectuée de la même manière que les autres attaques naturelles de la bête, si ce n'est qu'elle est venimeuse. Si l'attaque fait perdre au moins 1 point de Blessures à la victime, les dégâts augmentent de 3 points supplémentaires, à moins que la cible ne réussisse un **test d'Endurance Assez difficile (-10%)**.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 4, bras 4, corps 4, jambes 4
Armes : griffes et dents
Perspective d'Éradication : Très difficile





Zombies

Un zombie est toujours de forme humanoïde car il s'agit d'un cadavre humain animé en état de décomposition plus ou moins avancée. Son apparence varie largement en fonction de son âge, depuis le cadavre fraîchement tué dont la nature de mort-vivant n'est trahie que par la blessure béante qui lui ouvre le front jusqu'au zombie décrépit qui ressemble plus à un squelette orné de lambeaux de chair.

~ ZOMBIES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les zombies sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* les zombies sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main
Perspective d'Éradication : Facile

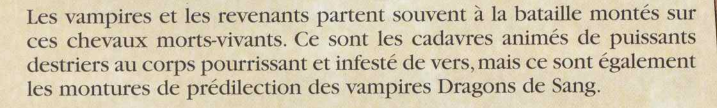




APPENDICE I : MONTURES

Si les chevaux constituent les montures les plus répandues, on peut chevaucher bien d'autres créatures dans le Vieux Monde. Cet appendice présente les profils des créatures les plus communément utilisées en tant que montures. De plus, les araignées géantes (page 85), les loups géants (page 100) et les sangliers (page 107) sont parfois montés par les peaux-vertes. En matière d'encombrement, tous ces animaux sont considérés comme des bêtes de somme (cf. *WJDR*, page 103).

Cauchemars



Les vampires et les revenants partent souvent à la bataille montés sur ces chevaux morts-vivants. Ce sont les cadavres animés de puissants destriers au corps pourrissant et infesté de vers, mais ce sont également les montures de prédilection des vampires Dragons de Sang.

~ CAUCHEMARS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	0%	40%	40%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les cauchemars n'ont ni esprit ni intellect. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* les cauchemars sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Assez facile

Chevaux de guerre

Ces chevaux sont formés au combat. Ils peuvent porter des attaques et ne fuient pas quand ils sentent l'odeur du sang. Ce sont les montures préférées des maraudeurs du Chaos, des pistoliers impériaux et de la cavalerie kislevite.

~ CHEVAUX DE GUERRE ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%

Profil secondaire

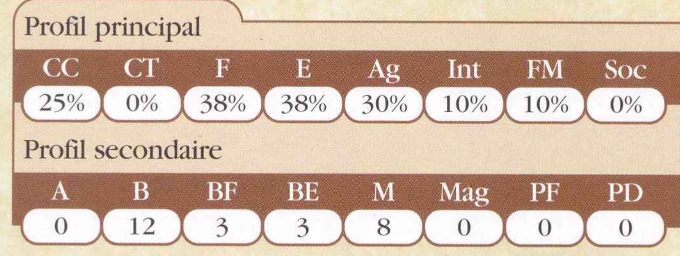
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Assez facile

Chevaux de selle

Les chevaux de selle sont les montures ordinaires de la noblesse du Vieux Monde.

~ CHEVAUX DE SELLE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective d'Éradication : Très facile

Coursiers elfiques

Les coursiers elfiques sont renommés pour leur beauté et leur célérité. Cette race de chevaux est originaire du lointain Ulthuan. Le dernier troupeau de pur-sang du Vieux Monde se trouve en Athel Loren. Seuls les humains exceptionnels ont la chance de chevaucher un coursier elfique.

~ COURSIERS ELFIQUES ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	43%	41%	42%	10%	10%	20%

Profil secondaire

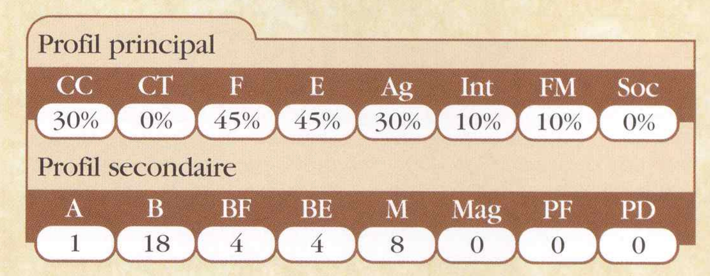
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	4	9	0	0	0

Compétences : Esquive, Natation, Perception +20%
Talents : Acuité auditive, Acuité visuelle, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Moyenne

Destriers

Les destriers sont de lourds chevaux de guerre principalement utilisés par les divers ordres de chevalerie du Vieux Monde. Leur dressage, leur équipement et leur entretien coûtent cher, ce qui explique qu'on en rencontre rarement en dehors des organisations militaires.

~ DESTRIERS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%

Profil secondaire

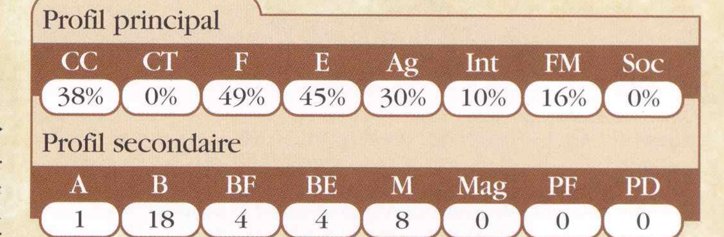
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	4	4	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Assez facile

Destriers du Chaos

Les chevaliers du Chaos montent ces destriers mutants. Même si leur robe jadis splendide est désormais couverte de pustules et de croûtes suppurantes, les destriers du Chaos sont des combattants redoutables et violents.

~ DESTRIERS DU CHAOS ~



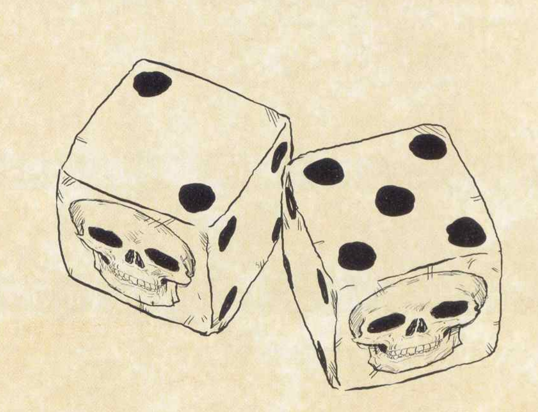
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	49%	45%	30%	10%	16%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	4	4	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* lancez 1d10 pour déterminer le nombre de mutations : 1-5=1 mutation, 6-10=2 mutations. Effectuez des jets de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer les mutations supplémentaires et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots
Perspective d'Éradication : Moyenne



Montures démoniaques

Les champions favoris des Puissances de la Destruction chevauchent ces créatures démoniaques. En tant que créatures du Chaos, la variété de leurs formes est infinie, mais la plus courante est celle d'un destrier démoniaque aux yeux d'un rouge incandescent et au souffle semblable à un nuage pestilentiel.

– MONTURES DÉMONIAQUES –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	58%	59%	34%	13%	38%	10%

Profil secondaire

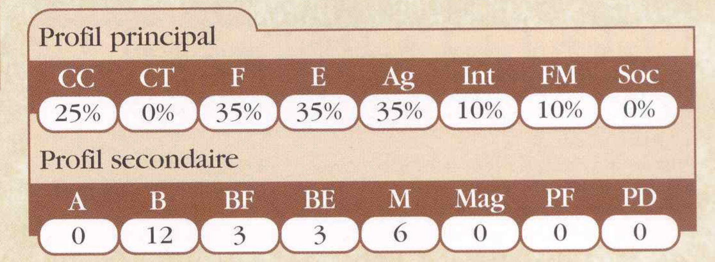
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	28	5	5	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés, Vision nocturne, Volonté de fer
Règles spéciales :
• *Instabilité :* une monture démoniaque n'a aucun problème d'instabilité tant que son cavalier est toujours en vie. Cependant, s'il est tué, la règle suivante s'applique. À chaque round où une monture démoniaque est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.
• *Mutations du Chaos :* cornes énormes. 50% de chances d'avoir une mutation supplémentaire. Effectuez un jet de dés sur la **Table 2-1 : mutations avancées du Chaos** pour déterminer la mutation supplémentaire, s'il y a lieu, et modifiez le profil en conséquence.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : sabots et cornes énormes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Poneys

Les poneys servent de bêtes de somme ou d'animaux de selle aux membres des races de petite taille, comme les nains et les halflings.

– PONEYS –



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
0	12	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception
Talents : Acuité auditive, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Perspective d'Éradication : Très facile

APPENDICE II: ANIMAUX

Le Vieux Monde est une contrée dangereuse où les étendues sauvages sont bien plus importantes que les régions civilisées. Les communautés humaines constituent de modestes bastions au sein d'une vaste mer verte. Des forêts denses recouvrent la majeure partie de l'Empire et les montagnes environnantes sont tout sauf accueillantes. Les citadins voient le monde qui s'étend hors de leurs murs avec un mélange de terreur et de superstition, attribuant des pouvoirs surnaturels à toutes sortes de bêtes. Le pouvoir qu'a le Chaos de corrompre presque n'importe quelle créature suscite la méfiance des humains à l'égard de tous les animaux sauvages et la prudence vis-à-vis de ceux qu'on croit domestiqués. Cet appendice présente les profils des animaux qui n'apparaissent ni dans le livre de base de *WJDR*, ni dans l'Appendice I.

Gibier

Le gibier va du minuscule lapin au grand élan en passant par toutes sortes de bêtes. Il s'agit généralement de créatures inoffensives et dotées d'un instinct de survie salutaire. D'ordinaire, leur meilleur moyen de défense consiste à fuir rapidement devant les prédateurs car leurs capacités de combat sont des plus modestes.

– PETIT GIBIER –

Profil principal

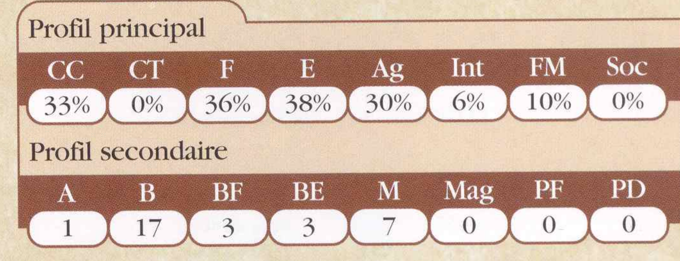
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	6%	4%	38%	10%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	2	0	0	6	0	0	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Fuite, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : combat à mains nues
Perspective d'Éradication : Très facile

– GROS GIBIER –



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	36%	38%	30%	6%	10%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	3	3	7	0	0	0

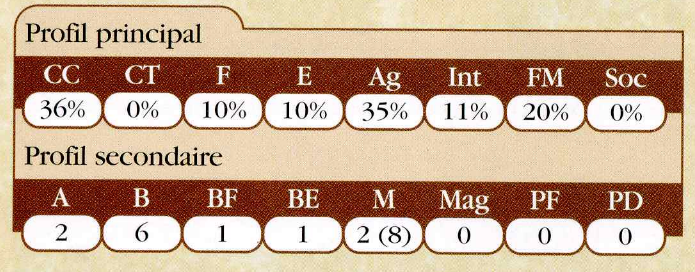
Compétences : Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : diverses armes naturelles
Perspective d'Éradication : Facile



Petits rapaces

Les grands aigles et les faucons de guerre sont les plus grands rapaces du Vieux Monde, mais cette section est consacrée aux oiseaux comme le hibou et le faucon.

~ PETITS RAPACES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	10%	10%	35%	11%	20%	0%

Profil secondaire

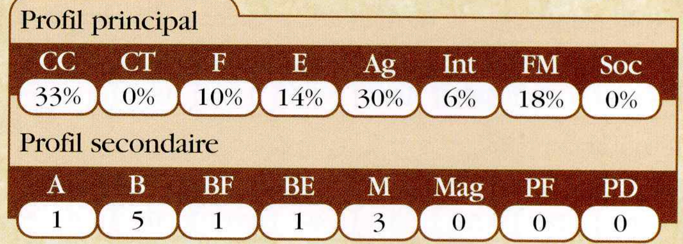
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	6	1	1	2 (8)	0	0	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Acuité visuelle, Sens aiguisés, Vol
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : combat à mains nues
Perspective d'Éradication : Très facile

Serpents

Il existe de nombreuses espèces de serpents dans le Vieux Monde. La plupart sont des créatures relativement inoffensives à moins qu'on ne les effraie. Une des espèces les plus venimeuses et, par conséquent, les plus dangereuses est un type de vipère des bois répandu dans tout l'Empire.

~ SERPENTS ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	10%	14%	30%	6%	18%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	5	1	1	3	0	0	0

Compétences : Perception +20%
Talents : Armes naturelles
Règles spéciales :
• *Morsure venimeuse :* une attaque causant au moins 1 point de Blessures inflige 2 points supplémentaires si la victime ne réussit pas un **Test d'Endurance.**
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crochets
Perspective d'Éradication : Très facile

APPENDICE III : TABLES OPTIONNELLES DE LOCALISATION DES DÉGÂTS

Le livre de base de *WJDR* propose une table de localisation des dégâts (page 129) et des règles supplémentaires (page 130) permettant au MJ de gérer les créatures de taille et de forme différentes. Cet appendice optionnel remplace la table existante par six tables différentes qui couvrent la plupart des créatures du Vieux Monde. Là encore, faites preuve de bon sens. En plus des tables de localisation, cet appendice comprend une table d'effets critiques consacrée aux ailes.

TABLE AP-1 : LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES BIPÈDES

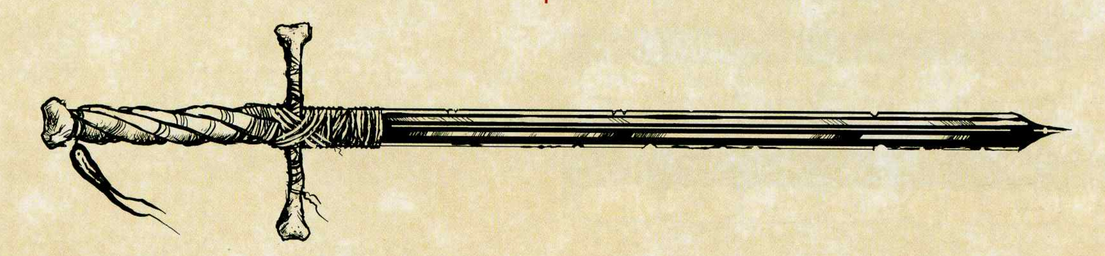
Il s'agit là de la table de localisation standard. Utilisez-la pour les humanoïdes comme les elfes, les nains, les orques et les ogres.

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-35	Bras droit
36-55	Bras gauche
56-80	Corps
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

TABLE AP-2 : LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES BIPÈDES AILÉS

Utilisez cette table pour les créatures comme les harpies et les gargouilles du Chaos.

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-25	Bras droit
26-35	Bras gauche
36-45	Aile droite
46-55	Aile gauche
56-80	Corps
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche



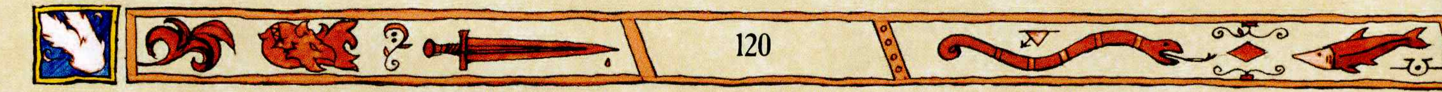


TABLE AP-3 : LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES QUADRUPÈDES

Utilisez cette table pour les créatures comme les loups funestes, les rats géants et les licornes.

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-60	Corps
61-70	Patte avant droite
71-80	Patte avant gauche
81-90	Patte arrière droite
91-00	Patte arrière gauche

TABLE AP-4 : LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES QUADRUPÈDES AILÉS

Utilisez cette table pour les créatures comme les dragons, les griffons et les pégases.

1d100	Zone touchée
01-10	Tête
11-20	Aile droite
21-30	Aile gauche
31-60	Corps
61-70	Patte avant droite
71-80	Patte avant gauche
81-90	Patte arrière droite
91-00	Patte arrière gauche

TABLE AP-5 : LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES QUADRUPÈDES HUMANOÏDES

Utilisez cette table pour les créatures comme les centaures-taureaux, les centigors et les dragons-ogres.

1d100	Zone touchée
01-10	Tête
11-20	Bras droit
21-30	Bras gauche
31-60	Corps
61-70	Jambe avant droite
71-80	Jambe avant gauche
81-90	Jambe arrière droite
91-00	Jambe arrière gauche

TABLE AP-6 : LOCALISATION DES DÉGÂTS CHEZ LES OISEAUX

Utilisez cette table pour les créatures semblables aux grands aigles et aux faucons de guerre.

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-35	Aile droite
36-55	Aile gauche
56-80	Corps
81-90	Patte droite
91-00	Patte gauche

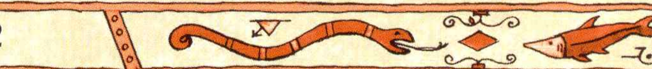
TABLE AP-7 : EFFETS CRITIQUES - AILES

1d10	Effet
1	**Aile froissée.** Tous les tests que fait la créature subissent un malus de -10% pendant 1 round.
2	**Coup oblique.** Si la créature est en vol, elle doit réussir un test d'Agilité Assez Facile (+10%) pour éviter de perdre un niveau d'altitude sur-le-champ. Une créature au sol ne peut pas décoller à son prochain tour.
3	**Aile endommagée.** La valeur de Mouvement en vol de la créature est réduite de 2. Si la créature est en vol, elle doit réussir un test d'Agilité Assez difficile (-10%) pour éviter de perdre un niveau d'altitude sur-le-champ. Une créature au sol ne peut pas décoller à son prochain tour.
4	**Aile déchirée.** La valeur de Mouvement en vol de la créature est réduite de 4. Si la créature est en vol, elle doit réussir un test d'Agilité Très difficile (-10%) pour éviter de perdre un niveau d'altitude sur-le-champ. Une créature au sol ne peut pas décoller pendant 1d10 rounds.
5	**Aile brisée.** La valeur de Mouvement en vol de la créature est réduite à 0. Si la créature est en vol, elle tombe au sol, subissant des dégâts en fonction de son altitude. Une créature au sol ne peut pas décoller tant qu'elle est gravement blessée.
6	**Base de l'aile entaillée.** La valeur de Mouvement en vol de la créature est réduite à 0. Si la créature est en vol, elle tombe au sol, subissant des dégâts en fonction de son altitude. Une créature au sol ne peut pas décoller tant qu'elle est gravement blessée. L'hémorragie est telle que la créature a 20% de chances de mourir à chaque round tant qu'elle ne reçoit pas de soins. Effectuez le test au début de chaque round. Utilisez les règles de mort subite pour tout coup critique que subit désormais la créature.
7	**L'aile est réduite à une masse de chair sanguinolente** et le personnage est considéré comme étant sans défense. Appliquez les mêmes effets que pour l'entrée 6, mais si la créature survit au combat, elle doit réussir un test d'Endurance pour éviter de perdre la capacité de voler.
8	**Aile coupée.** La créature est considérée comme étant sans défense. Appliquez les mêmes effets que pour l'entrée 6, mais la créature perd à jamais la capacité de voler.
9	**Une artère importante a été sectionnée.** Après une fraction de seconde, le personnage s'évanouit, du sang giclant des restes de son aile. Le choc et l'hémorragie lui assurent une mort presque instantanée.
10	**La créature est tuée** de la manière spectaculaire et sanglante que le joueur ou le MJ prendra la peine de décrire.



— Index —



Nom de la créature :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Points d'Armure :

Tête	Bras	Corps	Jambe

Armes :

Perspective d'Éradication :

Tactique :

Note :

Nom de la créature :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Points d'Armure :

Tête	Bras	Corps	Jambe

Armes :

Perspective d'Éradication :

Tactique :

Note :

Place aux monstres !

Le livre de règles de WJDR vous ouvre les portes d'un monde cruel où se déroulent de périlleuses aventures. Le Bestiaire du Vieux Monde ne fait qu'ajouter au danger en présentant les adversaires de l'humanité, des gobelins de la nuit aux orques sauvages en passant par les vouivres et les dragons-ogres. Ce livre indispensable détaille les créatures plus ou moins courantes du Vieux Monde car il est bourré d'informations à l'attention des joueurs et du MJ.

Dans ce volume vous trouverez

- Créatures périlleuses : Précis de recherches et d'études comparées sur les créatures du Vieux Monde, un texte interdit d'Odric de Wurtbad qui dévoile des centaines de récits et autres anecdotes au sujet des monstres du Vieux Monde.

- Des descriptions de monstres accompagnées de différents points de vue : croyances populaires, avis des érudits et dires des intéressés.

- Les caractéristiques de jeu de spécimens types de chaque race.

- La Perspective d'Éradictaion de chaque monstre, indicateur de la dangerosité des créatures au combat.

- De nouveaux talents comme Aura démoniaque et Puissance imparable.

- De nouvelles mutations du Chaos destinées aux démons et aux adorateurs des Puissances de la Corruption.



GAMES WORKSHOP

